

TARTU ÜLIKOOL

Pärnu kolledž

Ettevõtlusosakond

Jana Ruubel

**NOORTELE PAKUTAVATE HUVIHARIDUS-
JA TEGEVUSTEENUSTE ARENDAMINE
KIHNU VALLA NÄITEL**

Magistritöö

Juhendaja: Heli Tooman, PhD

Pärnu 2020

Soovitan suunata kaitsmisele

Heli Tooman

/digiallkirjastatud/

Kaitsmisele lubatud

TÜ Pärnu kolledži programmijuht Gerda Mihhailova

/digiallkirjastatud/

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Jana Ruubel

/digiallkirjastatud/

SISUKORD

Sissejuhatus	5
1. Noortele pakutavate huviharidus- ja tegevusteenuste osutamise teoreetilised lähtekohad	8
1.1. Noorsootöö põhimõtted avalike teenuste arendamisel.....	8
1.2. Pädevuste arendamine huviharidus- ja tegevusteenuste toel	13
1.3. Huviharidus- ja tegevusteenuste arendamise protsess ja meetodid.....	21
2. Kihnu vallas pakutavate huviharidus- ja tegevusteenuste uuring	29
2.1. Ülevaade noortele suunatud huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisest Eestis ja Kihnu vallas	29
2.2. Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu metoodika ja tulemused	34
2.3. Järeldused ja ettepanekud huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks Kihnu vallas	50
Kokkuvõte	60
Viidatud allikad	63
Lisad	
Lisa 1. Ülevaade 2019/2020. õa huviharidus- ja tegevusteenustest Kihnu vallas	73
Lisa 2. Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu etapid	74
Lisa 3. Noorte ja lapsevanemate intervjuu küsimuste seos teoreetiliste alustega	76
Lisa 4. Ekspertide ja teenusepakkujate intervjuu küsimuste seos teoreetiliste alustega	78
Lisa 5. Poolstruktureeritud intervjuuküsimused ekspertidele	80
Lisa 6. Poolstruktureeritud intervjuuküsimused lapsevanematele	81
Lisa 7. Poolstruktureeritud fookusgrupi intervjuuküsimused teenusepakkujatele.....	82
Lisa 8. Poolstruktureeritud fookusgrupi intervjuuküsimused noortele	83
Lisa 9. Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste huvirühmade kaarte.....	84
Lisa 10. Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste tegevusmodeli kaart	85

Lisa 11. Huviharidus- ja tegevusteenuste SWOT-analüüs Kihnu valla vaates.....	86
Lisa 12. Huviharidus- ja tegevusteenuste tüüpkliendi profiilid	87
Lisa 13. Empaatiakaart.....	88
Lisa 14. Väärtuspakkumise kaart	89
Lisa 15. Robootikaringi poster	90
Lisa 16. Roobootikaringi ainekava	91
Summary	92

SISSEJUHATUS

Noorus on mitmesuguste üleminekute toimumise aeg – haridusvalikud, süvendatud tegelemine huviharidusega, tööturule sisenemine – ettevalmistus iseseisvaks eluks. Käesoleva magistritöö temaatika keskendub noortele pakutavate huviharidus- ja huvitegevusteenuste teoreetilistele käsitlustele, varasemate uuringute ja magistritöö uuringu tulemustele.

Elanikkonna vananemine, linnastumine ja tehnoloogia areng on maailmas üldiseks trendiks (Kearney, 2018, lk 10). Euroopas on keskmine noorte töötuse määr 19%, Hispaanias isegi üle 30% (Eurostat, 2019). Potentsiaalsete töötajate arvu vähenemine demograafiliste muutuste tõttu, sõltuvusmäära suurenemine (Euroopa Komisjon, 2017) ja tehnoloogia kasutusele võtmine igas eluvaldkonnas näitavad, kui oluline on tööviljakuse kasv ja toob kaasa vajaduse uute oskuste ja pädevuste järele tööjõuturul (Kearney, 2019, lk 15). Täna on noored on tuleviku otsustajad ja noorte valdkonna negatiivsetele trendidele, eriti kõrge töötus ja haridustaseme mittevastamine vajadustele, on vaja leida lahendused, mis põhinevad kolmele olulisele eesmärgile (Euroopa Liidu noortestarteegia 2019–2027, 2018): kaasa, ühenda ja võimesta.

Erinevates uuringutes on välja toodud, et lähitulevikus muutuvad mitmed olemasolevad töökohad ning tekib juurde uut tüüpi, täna veel tundmatuid ametikohti (Centre for the New Economy and Society, 2018; SA Kutsekoda, 2016). Noorte jaoks on oluline omandada tulevikupädevused selleks, et ühiskondlike muutustega toime tulla ning kaasa rääkida ja osaleda muutuste ellu viimises. Pädevuste omandamisel on suur roll noortele suunatud huviharidus- ja tegevusteenustel, mille tarbimine on kasvanud viimastel aastatel Euroopas, Austraalias ja Ameerika Ühendriikides (Fukkink & Boogaard, 2020, lk 286), sest need pakuvad laiaulatuslikke võimalusi oskuste omandamiseks erinevates valdkondades ja seovad tervikuks koolis, kodus ja sõprade ringis omandatud teadmised

(Ching, Santo, Hoadley & Peppler, 2016).

Euroopa Komisjoni noorte tööhõive raportis on välja toodud noorte koolist tööellu astumise olulised struktuursed probleemid (Euroopa Komisjon, 2017, lk 8): killustunud tööturg (ajutise ja osalise tööaja töötajad), haridus- ja huviharidussüsteemide vähene tulemuslikkus ning töökogemuse puudumine. Samasugused probleemid esinevad ka Eestis. Eesti noorte töötusemäär on Euroopa keskmisel tasemel (Eurostat, 2019), „Noorte valdkonna programmi 2018–2021“ raames tuuakse välja, et noorte töötuse probleemidega tegelemiseks tuleb luua rohkem sihtgrupi vajadustele vastavaid kvaliteetseid ja mitmekesiseid võimalusi oma annete ja huvide arendamiseks. Loodud teenused peavad aitama toetada noorte valmidust siseneda tööturule ja tõsta nende konkurentsivõimet ning vähendada noorte tõrjutusriski (Noortevaldkonna..., 2017, lk 11).

Probleemi kirjeldusele tuginedes sõnastatakse magistritöö probleemküsimus: kuidas saab kohalik omavalitsus arendada noorte tulevikupädevusi suurendavaid huviharidus- ja tegevusteenuseid? Magistritöös püütakse probleemküsimusele vastuseid leida Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste uuringu toel.

Kihnu vallas elab 701 elanikku, kellest 123 on noored vanuses 7–26 eluaastat (Kihnu vald. *n.d.*). Vestlusel Kihnu vallavanemaga (I. Saare, suuline vestlus, 29.10.2019) selgus, et Kihnu noorte ettevõtlikkus on madal ja tööjõuturule sisenemiseks vajalikud pädevused kesised. Usutakse, et kui noortes suudetakse tekitada huvi saarele omaste valdkondade vastu nagu loodus, merendus, pärimuskultuur, turism ja arendada ettevõtlikku ellusuhtumist, siis noored näevad võimalust elamiseks ja töötamiseks Kihnu saarel.

Magistritöö eesmärk on tuginedes teaduslikele allikatele ja läbi viidud uuringu tulemustele esitada soovitusel Kihnu vallavalitsusele huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks silmas pidades noortele vajalikke tulevikupädevusi. Eesmärgi täitmiseks on püstitatud uurimisküsimus: millised on kohaliku omavalitsuse võimalused arendada noorte soove ja vajalikke tulevikupädevusi arvestavaid huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas?

Uurimisküsimusest lähtuvalt püstitatakse järgmised uurimisülesanded:

- anda ülevaade noortele suunatud avalike teenuste teoreetilistest käsitlustest;

- tuua esile tulevikupädevuste trendid ja arendamisevõimalused huviharidus- ja tegevusteenuste toel;
- anda ülevaade huviharidus- ja tegevusteenuste arendamise protsessidest ja meetoditest;
- anda ülevaade huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisest Eestis ja Kihnu vallas;
- ette valmistada ja läbi viia teenuse arendusuuring Kihnu noorte, noorsootöö organisatsioonide hulgas ning analüüsida tulemusi;
- kirjeldada arendusuuringu järeldused ning teha ettepanekud Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks.

Magistritöö teoreetiliste allikadena on kasutatud eelkõige temaatikaga seonduvaid teadusartikleid, aga ka erialaseid raamatuid ja olulisi arendusdokumente. Materjalide hulgas on nii eesti- kui ka inglisekeelseid väljaandeid. Olulisemate autoritena võib välja tuua Cooper, Coussee, Davies ja Fiedler, Liedka, Osterwalder.

Toetudes teaduslikele allikatele kirjeldatakse magistritöö esimeses peatükis, millised noorsootöö põhimõtted on vajalik kasutada teenuste pakkumisel; milliseid pädevusi vajab tuleviku tööjõuturg, kuidas need on seotud huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisega, milline on teenusekasutaja profiil. Autor võttis kasutusele mõiste tegevusteenus tuginedes noorsootöö seaduses välja toodud mõistetele huviharidus ja huvitegevus kui süsteemne ja juhendatud tegevus. Uudse lähenemisena tuuakse välja, kuidas saab teenusedisaini põhimõtteid ja meetodeid kasutada huviharidus- ja tegevusteenuste arendamisel. Teises peatükis antakse ülevaade huviharidus- ja tegevusteenuste olukorrast Eestis ja Kihnu vallas, kirjeldatakse disainiuuringut, analüüsitakse uuringu tulemusi, tuuakse esile vastavad järeldused ning esitatakse ettepanekud Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks. Magistritööl on sissejuhatus, kokkuvõte, viidatud allikate loetelu, 16 lisa ja ingliskeelne resümee.

Magistritöö autor usub, et huviharidus- ja huvitegevusteenuste arendusuuring Kihnu valla näitel annab panuse Kihnu Vallavalitsusele huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks. Samas kirjeldab töö tulevikupädevusi, mida on tööturul vaja. Uuringu tulemusi saavad kasutada ka teised Eesti omavalitsused ning huviharidus- ja tegevusteenuseid pakkuvad organisatsioonid.

1. NOORTELE PAKUTAVATE HUVIHARIDUS- JA TEGEVUSTEENUSTE OSUTAMISE TEOREETILISED LÄHTEKOHAD

1.1. Noorsootöö põhimõtted avalike teenuste arendamisel

Esimese alateema peatükis kirjeldatakse, kes on noor, mida tähendab noorsootöö mõiste, mis on selle sisu ja eesmärk, ning milliseid teenuseid sisaldab. Tänapäeva maailm on ebakindel, pidevas muutumises, mitmetahuline ning keeruline. Igast inimesest endast oleneb, kas ta on uuendusmeelne ja kohaneb muutuste keerises või on paindumatu, kinni kindlates vaadetes, hoiakutes ja vastu muutustele. Noori ja nende vajadusi kui eraldiseisvat sihtgruppi käsitletakse noorsootöö kontekstis riigiti erinevalt.

Noorte elu kujundab poliitika, mis tugineb mitmesugustele poliitikavaldkondadele ja eri rakendustasanditele. Seega saab vaid noorteküsimuste laiendamisega erinevatesse poliitikavaldkondadesse tagada, et noorte konkreetseid vajadusi või neile avalduvat mõju võetakse arvesse kavandatavates poliitikameetmetes või programmides. (Bužinkic *et al.*, 2015, lk 31) Noortepoliitika peamised toimealad on noorsootöö, haridus-, sotsiaal-, tööhõive-, tervise-, kultuuri-, pere- ja kuriteo ennetuspoliitika (Cooper, 2018). Pika ajaloolise noorsootöö ja noortepoliitika traditsiooniga riikides võib näha selget suundumust määratleda noortepoliitikat kui eri valdkondade poliitikat (Euroopa Liidu noortestarteegia 2019–2027, 2018). See on mõeldud „noorte inimestele”, mis hõlmab kas mõnda või kõiki noorte rühmi ja laieneb sageli isegi üle 26-aastaste vanuserühmadele.

Noorsootööl ei ole rahvusvaheliselt ühtset kokkulepitud definitsiooni. Noorsootöö peamiseks tunnusteks on keskendumine noortele kui eraldiseisvale ühiskonnagrupile (Teder, 2018), eesmärgiga pakkuda võimalikult mitmekesiseid võimalusi enda tuleviku kujundamiseks (Lauritzen, 2008, lk 371). Euroopa Liidu riikides jääb üldiselt noorte

vanusepiir 10 ja 29 aasata vahele, noorsootöö seisukohast on kõrgeim vanusepiir noorele Itaalias 36 eluaastat (Bohn, 2007, lk 23). Noorus on üleminekuaeg lapse east täiskasvanuikka eesmärgiga arendada välja iseenda identiteet (Barnes & Rowe, 2008, lk 80) ja omandada teadmised ning oskused iseseisvaks eluks.

Euroopa Liidu Nõukogu noorsootöö resolutsiooni kohaselt (Council of European..., 2010) on võimalik üldistatult öelda, et noorsootöö põhineb mitteformaalsel ja informaaalsel õppel, toimib väljaspool formaalharidust, on korraldatud noorte ja noorsootöötajate koostöös, hõlmates sotsiaalsel, kultuurilist, sportlikku, poliitilist hariduslikku tegevust. Tabelis 1 on välja toodud näitena nelja riigi noorsootöö käsitlused.

Tabel 1. Noorsootöö sisu ja eesmärgid neljas Euroopa riigis

Riik	Sisu	Eesmärk	Vanuserühm
Iirimaa	Õppeprotsess, mis toetab noorte isiklikku ja sotsiaalset arengut nende vabal tahtel põhineva osaluse kaudu.	Noorte sotsiaalne ja isiklik areng, tõrjutuse ennetamine.	10–25
Saksamaa	Võimaluste loomine, mis toetab noorte arengut ja eneseväljendust, toetudes nende huvidele, sotsiaalsele vastutusele ja kaasamisele.	Sotsiaalne ja isiklik areng, mis keskendub eneseteostuse, osaluse ja lõimimise kontseptsioonidele läbi õppimisprotsessi.	14–27
Norra	Noortele juhendatud vaba aja veetmise ning isiklikuks arenguks võimaluste pakkumine osaluse ja sotsiaalse kaasatuse kaudu.	Osaluse ja demokraatia väärtuste tutvustamine, sotsiaalse tõrjutuse ennetamine.	0–26
Hispaania	Sotsiaalse, kultuurilise, haridusliku ja ühiskondliku suunitlusega tegevused noortele ja noortega.	Noorte lõimimine täieõigusliku ühiskonna liikmetena kõikidesse eluvaldkondadesse. Sotsiaalse tõrjutuse vähendamine.	15–29

Allikas: Bohn, 2007; Morciano *et al.*, 2014, lk 83 alusel koostatud

Noorsootöö ei ole kõikjal reguleeritud valdkonna seaduse tasandil nagu Euroopa Liidu ja Euroopa Majanduspiirkonna riikides. Iirimaa ja Hispaania noorsootöö mudelid on traditsiooniliselt keskendunud noorte probleemide ennetamisele, pöörates erilist tähelepanu tööturule sisenemise küsimusele ning hilinenud iseseisvumisele, kuid Põhjamaade (sh Norra) ja Saksamaa mudel pöörab suuremat tähelepanu õppimisele ja uute oskuste omandamisele (Morciano *et al.*, 2014, lk 85). Võib öelda, et noorsootöö on katusermin, kuhu alla kuuluvad (vt joonis 1) pärast koolitunde pakutav huviharidus- ja tegevusteenused (Fusco, 2012, lk 35), noortekeskused ja tänavatöö (Brendtro, Brokenleg, & Van Bockern, 2002, lk 5), mentorlus ja tööhõivelisuse parandamine (Ord, *et al.*, 2018),

noorteuuringud ja info jagamine, noorteühingud, üritused, laagrid (Euroopa Liidu noortestarteegia 2019–2027, 2018). Joonisel 1 on kujutatud valdkonnad, läbi mille on noortel võimalus osaleda noorsootöös, need on omavahel tihedalt seotud ja alati ei ole võimalik ühte teisest selgelt eristada. Magistritöös keskendutakse huviharidus- ja tegevusteenustele, kui ühele noorsootöö jätkusuutlikumale ja noori iseseisvaks eluks ettevalmistavale valdkonnale.



Joonis 1. Noorsootöö valdkonnad. Allikad: Brendtro, Brokenleg, & Van Bockern, 2002; Coussee, & Williamson, 2014; Euroopa Liidu noortestarteegia 2019–2027, 2018; Fusco, 2012; Ord, *et al.*, 2018; Taru, alusel koostatud

Noorsootöö on enamat kui lihtsalt meetodid, projektid, raha ja tulemused (Cooper, 2018). Selle parimaks toimimiseks peavad olema täidetud mitmesugused eeltingimused (Ord, *et al.*, 2018): sobivad keskkonnad, palgal ettevalmistatud ja erialase haridusega noorsootöötajad, töö planeerimiseks kasutatakse uuringuid ja seiret ning tehakse vald- ja ametkondade ülest koostööd, tunnustatakse ja väärtustatakse nii noori kui noorsootöötajaid ja organisatsioone.

Kui noortes nähakse ühiskonna olulist ressursi, saab selle arendamisest, kasvatamisest ja edendamisest riigi noortepoliitika oluline eesmärk. Seetõttu on noorte arendamine riikide noortepoliitikas väga levinud eesmärk. EL-i liikmesriikide koostöö

noortevaldkonnas toimub avatud koordineerimise meetodil. (*Ibid.*) Kaasaegne noorsootöö põhineb avatud noorsootöö meetodil, on kõikidele kättesaadav olenemata päritolust, haridusest, majanduslikust seisundist, veendumustest. Soov arendada noorte potentsiaali võib väljenduda eri vormides (Ord, *et al.*, 2018): ettevõtlikud noored (Taani), aktiivsed ja katsetavad noored (Soome), noorte vajaduste austamine (Belgia), sotsiaalsete ja isiklike oskuste toetamine (Saksamaa), isiklik ja sotsiaalne areng (Iirimaa) ja vastutus enda arengu eest (Norra) on mõned võtmekäsitused, mida on kasutatud noorte kui ühiskonna ressursi arengukülgede iseloomustamiseks.

Noorsootööd saab käsitleda avaliku teenusena, sest seda toodetakse ja tarbitakse sama aegselt, koosneb erinevatest tegevustest või tegevuste seeriast, klient osaleb teenindusprotsessis (Grönroos, 2000, lk 47) ja tegevusi viiakse ellu avaliku võimu poolt kogukonna huvides (Vedinas, 2013, lk 372). Vedinas (2013, lk 372) toob välja, et avalike teenuste pakkumise osas suureneb üha rohkem era- või kolmanda sektori organisatsioonide kaasamine, näiteks delegeeritakse hooajalised või töömahukad sotsiaal- ja haridusteenused erahuvikoolile või mittetulunduslikule seltsile. Morciano jt (2014) on välja toodud, et riikides (n Saksamaa, Iirimaa), mille noorsootöömudelil on kohalikud omavalitsused aktiivselt kaasatud noorsootöö elluviimisse, luues ise noortekeskusi, noorte organisatsioone ja pakkudes huviharidus- ja tegevusteenuseid, on koostöö erinevate noorsootöö osapoolte vahel tõhusam ja jätkusuutlikum, eriti ettevõtlusmaailmaga ning eesmärgistatud teenuste pakkumise hulk on suurem (lk 84–85). Põhjamaades pigem pakutakse noorsootöö teenuseid koostöös teiste sektorite ja vabatahtlikega. Teenuse juhtimise, koordinaatori (Siurala, 2006, lk 17), rahastaja (Lohmeyer, 2017, lk 1263) põhiroll on kohalikul omavalitsusel, mille ülesanne on tagada noorsootöö teenuste kättesaadavus oma haldusalas, vastavalt avatud noorsootöö põhimõtetele ja kehtestatud arengudokumentidele ja seadusandlusele.

Noorsootöötaja on spetsialist, kes töötab vahetult noortega või koordineerib noorsootööd (Devlin, 2012, lk 179). Ta teeb koostööd noorte, nende vanemate, teiste sidusrühmade ning valdkondade spetsialistidega, juhendab noorte mitteformaalse õppimise protsessi, luues tingimusi noorte isiksuse mitmekülgsaks arenguks ja toetades noorte sotsialiseerumist (Teder, 2018, lk 30). Huvihariduskoolides tegutsevad erinevate huvialade (sport, muusika, kunst, loodu- ja täppisteadused) spetsialistid, kes on lisaks

omandanud noorsootöölased teadmised. Noorsootöötaja on üldmõiste kõigile noortetöö tegijatele, näiteks üldhariduskoolis töötav huvijuht või muusikakooli viiuliõpetaja on ka üldises mõistes noorsootöötaja nii samuti nagu noortekeskuse juhataja või vabatahtlik ringijuhendaja.

Noorsootöö sisulised tegevused on peamiselt mitteformaalsed (kooliväline eesmärgistatud õppimine) või informaalsed (puuduvad otsesed eesmärgid, õpitakse lihtsa tegevuse käigus), (Cameron & Harrison, 2012, lk 280), toimuvad mitmel viisil ja kohtades. Huvihariduse (pikaajaline õppekava alusel) ja huvitegevuse (lühiajalisem, ilma kinnitatud õppekavata) (Lauristin, *et al.*, 2019, lk 16) eesmärk on süsteemne juhendatud tegelemine huvialaga vaba tahte alusel tasemeõppest ja tööst vabal ajal, et omandada süvendatud teadmised ja oskused valitud huvialal (Fennes & Otten, 2008). Euroopa Liidu riikides osaleb üks kümnest noorest huviharidus- ja tegevusteenuste tarbimises, kõige suurem osalus (üks viiest noorest) on Taanis, Prantsusmaal ja Rootsis (European Commission, 2018, lk 32), kus on välja töötatud eraldi peale kooli programmid, kus tegeletakse kooli ruumides ja mujal erinevate tegevustega, mida noored saavad ise valida. Noorsootööl on suur osa noorte huviharidus- ja tegevusteenuste arendamisel, mida on võimalik lõimida mitmete pädevuste kujundamisega ning sellisena ka kooli õppetöös (formaalhariduses) arvestada (Lauristin, *et al.*, 2019, lk 16). Mitmed uuringud (Cameron & Harrison, 2012, lk 282; Corrales-Herrero & Rodríguez-Prado 2017; Williamsi Middleton 2019) toovad välja, et noored omandavad üle poolte tööks vajalikest pädevustest läbi mitteformaalse ja formaalse õppe, mis tähendab kahe õppeviisi omavahelist lõimimist ja mitme suunalist koostööd. Lauristin jt (2019, lk 16) toovad välja, et huviharidus- ja tegevusteenused kujutavad endast haridusruumi ja kultuuriruumi ühendavat iseseisvat valdkonda, millel on suur potentsiaal kultuurilise järjepidevuse hoidjana ning ühiskonna vaimse heaolu ja sidususe suurendajana. Huviharidus- ja tegevusteenuste ülesandeks on noorte loomevõimete avastamine ja eesmärgipärane arendamine. Teenuse pakkumisel on oluline silmas pidada, et see (Cameron & Harrison, 2012; Fennes & Otten, 2008, lk 15):

- põhineb noorte vabatahtlikul osalus;
- lähtub juhendaja ja õppija vahelisest kokkuleppest õppe-eesmärkide, metoodikate ja tulemuste suhtes;

- toetab noorte arengut, iseseisvust, omaalgatust, initsiatiivi;
- pakub noortele eduelamusi ja tunnustust;
- pakub töö tegemise kogemust;
- arendab loovust ja sotsiaalseid oskusi.

Kokkuvõtteks võib öelda, et noorsootööl on kanda väga suur roll väärtust loovate noorte kasvatamisel, riigiti on noorsootöö prioriteetsed valdkonnad erinevad ja strateegiad eesmärkide elluviimiseks mitmesugused, kuid fookuses on alati noor, tema mitmekülgne areng ja vabatahtlik osalemine. Noorsootööteenused on avalikud teenused, reguleeritud riigi kesk- ja kohalikul tasandil, mille eesmärk on noorte huvide ja vajadustega arvestamine kõigis noortepoliitika toimealades. Eesmärkide saavutamiseks on huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumine üks efektiivsemaid ja jätkusuutlikumaid viise, peamiselt on selleks regulaarselt toimuvad huviringid erinevates valdkondades, kui ka huvitegevused, mis toimuvad näiteks noorteühingutes, koolis või noortekeskustes. Magistritöö raames käsitletakse huviharidus- ja tegevusteenuseid kui kohaliku omavalitsuse (KOV) poolt koordineeritud avalikke teenuseid, mis on juhendatud, eesmärgistatud, noori julgustavad ja toetavad noorte oskuste arengut ning põhinevad noorte vabatahtlikul osalusel, olenemata majanduslikust olukorrast või veendumustest. Noorsootööteenuste sh huviharidus- ja tegevusteenuste tulemuslikkust näitab noore protsessis osalemine, kogetu, emotsioonid, aga kindlasti teadmised, hoiakud, oskused, mida omandatakse protsessi käigus.

1.2. Pädevuste arendamine huviharidus- ja tegevusteenuste toel

Alapeatükis keskendutakse noorte pädevuste arendamise võimalustele, vaadeldakse kuidas muutub tulevikus tööturg, kuidas muutustega kohaneda, milliseid oskusi selleks vajatakse ning milliste ametite osakaal väheneb. Sellest tulenevalt selgitatakse välja arendamist vajavad oskused, mida noored ehk z-generatsiooni esindajad peaksid omandama. Analüüsitakse erinevaid huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumise võimalusi, et arendada tulevikupädevusi. Huviharidus- ja tegevusteenuste arendamisel ja

disainimisel on esmalt vaja teada, kellele teenuseid pakutakse, mis iseloomustab käitumist ja milliseid oskusi soovitakse edasi anda ning milliseid oskusi vajab tööturg lähima kümne aasta jooksul.

Maailma Majandusfoorumi (2016) aruanne, Euroopa Liidu elukestva õppe strateegia 2020 (Euroopa Komisjon, 2016) ja Davies jt (2011) rõhutavad suurt vajadust käsitleda 21. sajandi oskuste ehk tulevikupädevuste arendamist noortes ja elukestvas õppes, sest muutused tööturul on väga kiired ja oskuslõhed suurenevad. Euroopa Liidu Nõukogu soovitus (2018) lisas "Võtmepädevused elukestvas õppes" (Euroopa Liit, 2018) käsitletakse mõistet "pädevus" kui asjakohast teadmiste, oskuste ja suhtumiste kogumit, mida vajavad kõik inimesed, et tagada eneseteostus ja areng, kodanikuaktiivsus, sotsiaalne kaasatus ning tööhõive. Võtme- ehk üldpädevusteks nimetatakse järgmisi (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011; Euroopa Liit, 2018):

- kirjaoskuspädevus (lugemine, kirjutamine, teksti analüüs);
- mitmekeelsus pädevus (lugeda, kirjutada, kuulata emakeeles, riigikeeles jt keeltes);
- matemaatika- ning loodusteaduste pädevus (statistiliste andmete mõistmine);
- tehnoloogia ja inseneriteaduste pädevus (andmete tõlgendamine);
- digipädevus (tarkvara, võrgustike kasutamine, digitaalse info loomine, andmekaitse);
- enesemääratlus-, sotsiaalne- ja õpipädevus (stressiga toimetulek, suhtlemisoskus);
- kodanikupädevus (teatakse poliitilisi süsteeme, ollakse aktiivne osaluses);
- ettevõtlikkuspädevus (teadmised majanduse toimimisest, julgus algata tegevusi);
- kultuuriteadlikkuse ja kultuurilise eneseväljenduse pädevus (loovus).

Ettevõtliku mõtteviisi arendamine on oluline, sest see valmistab ette noori tööeluks (Euroopa Komisjon, 2014), õpetab olema ettevõtlik ja leidma probleemidele lahendusi nii eraelus, palgatöötajana kui tööandjana (Vodja, 2006). Sageli aetakse segamini või tõmmatakse võrdusmärki mõistete ettevõtlus ja ettevõtlikkus vahele arvates, et ettevõtlikud on ainult need inimesed, kellel on suurepärased äriideed ja tegelevad ettevõtlusega. Ettevõtlikkus on üks pädevustest, mis koondab endasse loovust, algatusvõimet, vastutustunnet ja kriitilist mõtlemist (Euroopa Komisjon, 2014). Ettevõtlik inimene tahab ja suudab oma mõtted teoks teha, saab hakkama nii enda kui kogukonna elu korraldamisega.

Noorte ettevõtlikkust toetavad noorte omaalgatuse ja rahvusvahelise kogemuse võimalused, vabatahtlik töö, mitteformaalsed ettevõtlusprogrammid, noorte osalus otsustamisprotsessides (õpilasesindus, noorte volikogu) (Euroopa Komisjon, 2012, lk 20). Näiteks Belgias on noortemajad, mis on sisuliselt noorte vabatahtlike poolt juhitud noortekeskuse (Dunne *et al.*, 2014, lk 154). Rahvusvahelise kogemuse saamine läbi projektides osalemise, vabatahtliku töö tegemise või ise vastu võttes rahvusvahelisi vabatahtlikke arendab lisaks ettevõtlikkusele ka keeleoskust, sallivust erinevuste suhtes, meeskonnatööoskust ja paindlikkust (Gretschel *et al.*, 2017, lk 23). Just ettevõtlikud inimesed loovad ühiskonnas lisaväärtusi nii ärilistes kui sotsiaalsetes ettevõtmistes, nad saavad hakkama igas eluvaldkonnas ja seetõttu tuleb pädevust arendada varases nooruses kui ka elukestva õppe raames.

Võtmepädevuste kontseptsioon ei ole ainuke, mis kirjeldab noorte ja ettevõtluse mõiste seoseid. Tööhõive seisukohalt on põhjendatud eristada nelja suuremat pädevuste gruppi, mis samuti iseloomustavad ettevõtlikkuse aspekte, küll juba mõnevõrra spetsiifilisemalt (OECD, 2014, lk 109):

- Tehnilised pädevused: suhtlemine, nii avalikkusega kui grupis kui isikutevaheline, probleemilahendusoskused, tehnoloogia kasutamise oskused.
- Ärijuhtimise pädevused: eesmärgistamine, inimressursi juhtimine, turundus, finantsjuhtimine, kvaliteedi juhtimine.
- Isiksuslikud ettevõtlusomadused ja -oskused: enesejuhtimine, riski juhtimine, eestvedamisvõimed, muutuste juhtimine, strateegiline mõtlemine.
- Konkreetse tegevusala, milles ettevõtja tegutseb, tundmine.

Pädevuste arendamisel ning huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel on oluline mõista sihtgrupi ehk noorte hoiakuid, neid ümbritsevat ja mõjutavat keskkonda ja võrgustikke. Noore sotsiaalsõrgustiku moodustavad üksteisega seotud inimesed alates kõige lähedasematest perekonnas, siis sõbrad ja koolikaaslased (Fukkink & Boogard, 2020) Seda, kui palju noor suhtleb erinevate võrgustikega ja kui aktiivselt osaleb noor tegevustes väljaspool kodu, näiteks huviharidus- ja tegevusteenuste tarbijana, määrab tema sotsialiseerumise võimekus, mida mõjutavad kõige rohkem kodus omandatud väärtused, käitumisnormid, hoiakud kogu ümbritseva keskkonna ja inimeste suhtes (*Ibid.*). Sotsiaalsete pädevuste all mõistetakse (Zwaans, van der Veen, Volman & ten

Dam, 2008): suhtlemisoskus, enesekindlus, valmisolek võtta vastutust, teistega koos töötamisoskus, empaatiavõime, kuulamine, võime mõista kultuuridevahelisi ja sotsiaalseid staatust puudutavaid erinevusi ja võime tulla toime sotsiaalsete pingetega. Sotsiaalsete pädevuste omandamine ja arendamine noortes läbi huviharidus- ja tegevusteenuste on üks võtmeteguritest, et edukalt tööturul hakkama saada ning luua väärtust endale, organisatsioonile, kogukonnale ja ühiskonnale tervikuna. On leitud, et nooreas kogetud piiratud ligipääs koolivälisele noorsootööle, omab pikaajalist pärssivat mõju pädevuste omandamisel (The European Commission, 2017), seega võib nt piiratud ligipääs huviharidus- ja tegevusteenustele pidurdada vajalike tulevikuoskuste (meeskonnatöö oskus, enesejuhtimine, loovus, disainmõtlemine) (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011) arengut.

Huvihariduse ja huvitegevuse kui kõige laiaulatuslikuma ja jätkusuutlikuma mitteformaalse õppimise eesmärk on (Ching, Santo, Hoadley & Peppler, 2016):

- pakkuda noortele võimalusi uute teadmiste omandamiseks nendes valdkondades, mis neile on olulised ja pakuvad huvi;
- toetada noori nende eesmärkide saavutamisel, mis nõuavad laiemat kaasamist ja erinevate valdkondade integreerimist;
- siduda tervikuks kokku eri õppekeskkondades nagu kool, kodu, ja sõprade ringkond, omandatud teadmised ja oskused.

Huviringides on noortel võimalus tegeleda sügavuti oma erihuvidega, mida kooliprogramm ei võimalda. Huviringide juhendajatel on laiapõhjalised teadmised ja juhendajatel on aega tegeleda õpilastega individuaalselt, üldjuhul on huviringides kasutada väga head õppevahendid ja tehnoloogia. Huvihariduse eesmärk on lõimida mitteformaalses õppes saadud õpikogemused akadeemilise õpikogemusega nii, et see annaks parima tulemuse karjääriplaanide elluviimisel (*Ibid.*). Speckesser jt (2019, lk 1510) toovad oma uuringus välja, et kombineeritud oskuste omandamise viisi tuleb pakkuda noortele juba põhikoolist alates, mis tekitab huvi konkreetse ameti vastu, kinnistab õpitut ja motiveerib edasi õppima.

Kesler (2019 lk 5) rõhutab, et kavandades huviharidus- ja tegevusteenuseid peab alustama väärtuste väljaselgitamisega: milliseid väärtusi kavandatud tegevused toetavad ja

milliseid arendavad. Väärtused tulenevad ennekõike perekonnast, kohalikust kogukonnast ja ühiskonnast üldisemalt. Kui kogukond tunneb, et huviringi tegevus toetab nende jaoks tähtsaid väärtusi, saab teenuse pakkumine sellelt tuge, see on osa kogukonnast. Näiteks võib see seisneda kogukonna probleemide tõstatamises ning lahendamises. Roth ja Barton (2004) kirjeldavad, kuidas noored panustavad loodusringis kogukonna arengusse selle kaudu, et uurivad kohalikku jõge, selle vee koostist, liigilist kooslust, tõstatavad keskkonnaprobleeme, kaasavad vastuste leidmiseks teadlasi ja spetsialiste ning tutvustavad kogukonnaüritustel nii püstitatud probleeme kui ka uurimistulemusi. Teise sarnase projekti käigus rajasid noored kogukonna aia, et tuua linnaruumi juurde rohelist ja muuta inetud ja kasutuks jäänud paigad esteetiliseks ning praktilist tulu toovaks. (Roth & Barton, 2004). Seeläbi omandavad noored erinevaid oskusi ja saavad praktilisi töötegemise kogemusi. Võib öelda, et huviharidus- ja tegevusteenuste pakkujatel ehk konkreetsete ringide juhendajatel ja noorsootöö koordineerijatel on suur vastutus tulevaste tööturule sisenejate pädevuste arendamisel ja esimese töötegemiskogemuse saamisel.

Huviharidus- ja tegevusteenuste kasutajad on noorima ehk z-generatsiooni noored (sündinud pärast 1995. a), esimene põlvkond noori, kes on sünnist alates kasvanud interneti ja sotsiaalmeediaga, nad soovivad arendada ettevõtlikkust ja on võimelised ennast internetiallikate abil ise harima. Loomult on noored maailmaparandajad, soovides rahuldust pakkuvat, tasakaalukat ja õnnelikku elu. Arvuti ja sotsiaalmeedia aktiivne kasutamine on kaasa toonud probleeme sotsiaalsetes pädevustes - eneseväljendusoskuses, ei soovita töötada meeskonnas, ollakse töökohal püsimatud. (Mc Crindle, 2014, lk 65). Töökohalt ootab z-generatsioon paindlikkust, mõtestatud tööd ja konstruktiivset tagasisidet, nende ja töökoha väärtused peavad ühtima ning juhis nähakse pigem mentorit kui ülemust. (Elmore, viidatud Veeret, 2019, lk 18 vahendusel). Tööturule sisenejatena on nad uuendusmeelsed, suudavad tegeleda mitme asjaga korraga ja kiirelt leida lahendusi probleemidele, aga ei ole täpsed, suhtlemisoskus väljaspool arvutimaailma on kesine ja toimetulek määramatusega on madal (Salasan & Rata, 2018, lk 84).

Maailma Majandusfoorumi tulevikutöö raportist (WEF, 2018, lk 11) selgub, et aastaks 2025 täidavad enam kui pooli tööülesandeid masinad panustades 42% töötundidest, inimeste kanda jääb siiski veel üle poole töötundidest. Masinad hakkavad üle võtma ka

praegu peamiselt inimeste elluviidavaid tööülesandeid, nagu suhtlemine, koordineerimine ja nõustamine. Näiteks tehisintellekti kasutavad edukalt peale transpordisektori ka meelelahutustööstus, soovitades publikule teda huvitavat materjali, kui ka krediitkaardifirmad, tabades kaardipettusi, panganduses andes investeerimissoovitusi või näiteks 3 D printimist kasutab ka toiduainetööstus ja ehitussektor. Ettevõtjatel tuleb teha suuri jõupingutusi, et kohaneda tööturuga, sest töötajate seas kasvavad oskusalõhed. Kasvab vajadus selliste tehnikaeriala ekspertide nagu suurandmete analüütik, tarkvara ja rakenduste arendaja, sotsiaalmeedia ja e-kaubanduse ekspert, kui ka inimlikke pädevusi esindavate erialade nagu klienditeenindaja, turundusekspert, koolitaja, hooldustöötaja, teenuste disainer. Vajadus väheneb raamatupidajate, postitöötajate, auto- ja bussijuhtide, finantsanalüütikute ja administratiivtöötajate järele. (Centre for..., 2018, lk 9; McKinsey & Company, 2017)

Tööturul ümber orienteeruda aitab nn T-kujuline oskuste mudel, mis tähendab, et inimesel on väga head teadmised vähemalt ühes valdkonnas ja laiaulatuslikud väga head sotsiaalsed pädevused (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011, lk 11). Lähitulevikus omandavad tööturul väärtuse nn inimlikud pädevused nagu loovus, veenmis- ja läbirääkimisoskus, initsiatiiv, empaatia võime – kõik need oskused, mida masinad ei suuda pakkuda. Tabelis 2 on välja toodud oskused ja omadused, mis mõjutavad tööturгу lähitulevikus. Langustrendis olevad oskused ja omadused on pigem väljakutsed, näiteks kirjutamise, lugemise, ajajuhtimise eneseväljenduse oskused.

Tabel 2. Tööturul kasvavad ja kahanevad oskused ja omadused lähitulevikus

Kasvavad	Kahanevad
Analüütiline mõtlemine ja innovatsioon	Käelised oskused, täpsus, vastupidavus
Aktiivõppe meetodite kasutamisoskus	Mälu, ruumitaju, kuulamisoskus
Loovus, unikaalsus, initsiatiiv	Finants- ja materiaalsete ressursside haldus
Tehnoloogiline disain ja programmeerimine	Tehnoloogialahenduste paigaldus ja hooldus
Kriitiline mõtlemine ja analüüs	Kirjutamine, lugemine, matemaatika
Kompleksne probleemilahendamine	Personalihaldus
Inimeste juhtimise oskus	Kvaliteedikontroll, turvalisusteadlikkus
Emotsionaalne intelligentsus, empaatiavõime	Koordineerimine ja ajajuhtimine
Kommunikatsioonijuhtimine	Eneseväljendus ja kuulamisoskus
Süsteemne analüüs ja järeldamine	Tehnoloogia kasutus, järelvalve, kontroll

Allikas: Centre for..., 2018, lk 12; SA Kutsekoda, 2016 alusel koostatud

Erinevates uuringutes (Centre for the New Economy and Society, 2018; SA Kutsekoda, 2016) on väljatoodud oskused, mida tuleviku töötajal läheb vaja. Tulevikutöötajana võib käsitleda z-generatsiooni noori, kuid oskuste ootused kehtivad kõigile tööturul olijatele juba järgmise viie aasta jooksul. Joonisel 2 on välja toodud, millised on võtmepädevused, mille noored peavad omandama formaalse ja mitteformaalse õppe koostöö tulemusena ning millised on olulised oskused, et edukalt hakkama saada tööturul kui ka isiklikus elus.



Joonis 2. Koolihariduses ning huviharidus- ja tegevusteenustes omandatud võtmepädevused ja nendes tulenevad olulises tulevikuoskused. Allikad: Agency for..., 2018; Davies, Fidler, & Gorbis, 2011; Centre for the New Economy and Society, 2018; Euroopa Liidu...2018; Euroopa Liidu noorte..., 2018; Lauristin, *et al.*, 2019; Speckesser, Carreras, & Sala, 2019 alusel koostatud

Koostöö- ja meeskonnatöö oskus on esmatähtis, sest peab oskama koostööd teha erineva taustaga inimestega, sh ka virtuaalset koostööd. Tuleb osata ülesandeid delegeerida,

kaaslast motiveerida ning võtta ja jagada vastutust. (Centre for the New Economy and Society, 2018). Seetõttu on oluline toetada ja hõlbustada meeskonnatöö arengut sotsiaalse õppimise ja uute koostöövormide kontekstis, näiteks inkubaatorid (läbi arenguprogrammi aidatakse uutel ettevõtetel turule tulla) ja häkatonid (eksperdid, huvilised liituvad lühiajaliselt ajutisteks tiimideks, otsides lahendusi kindlale probleemile) (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011).

Hea suhtlemisoskus tähendab eri kultuuride tundmist ja tolerantsust, sest üha enam töötavad koos vanemad ja nooremad generatsioonid, eri kultuuridest pärit inimesed, erivajadustega inimesed, erineva soolise orientatsiooniga, samasooliste paaride lapsed jne. Emotsionaalne intelligentsus on võtmesõna, see on seotud kõigi mitteverbaalse suhtlemise vormide ja empaatiaga. (McKinsey & Company, 2017, lk 11) Lisaks tuleb igas töökohas kasuks oskus oma mõtteid argumenteeritult, selgelt, julgelt ja veenvalt edasi anda nii oma emakeeles, inglisekeeles kui mõnes muus keeles.

Väheneb töökohtade arv, kus probleemide lahenduskäik on ette öeldud, seega iseseisvalt probleemide lahendamise oskus on vajalik (*Ibid.*). Probleemide lahendamine eeldab nii iseseisvust, loovust kui hakkama saamist tagasilöökidega. Kompleksset probleemi lahendamise oskust on defineeritud kui võimet lahendada uusi, määratlemata probleeme erinevates omavahel seotud situatsioonides, see on võtmeoskus enam kui kolmandikul 2020. aasta töökohtadest (WEF, 2018, lk 10).

Kohanemisvõime ja õpioskus on tuleviku seisukohalt väga olulised. Ühiskond muutub väga kiiresti, 46% töökohtade sisu muutub suurel määral järgmise 15 aastaga (Centre for the New Economy and Society, 2018). Sellise olukorraga aitavad toime tulla uudishimu, tahe ning valmisolek pidevalt uusi asju õppida. Analüüsi ja kriitilise mõtlemise oskus – info üleküllus on väga suur, seetõttu muutub aina tähtsamaks olulist ebaolulisest eristada. Oskus mõista nii numbrilist kui tekstilist sisu, seda kriitiliselt analüüsida, seoseid luua ja teha uusi järeldusi. Tervikpildi loomise ja kasutamise oskus on vajalik, et noored saaksid aru, kuidas nende töö panustab organisatsiooni üldistesse eesmärkidesse, toodetesse või teenustesse. (McKinsey & Company, 2017)

Maailma Majandusfoorum avaldas 2020. aasta alguses uuringu, kus osales ligi 100 000 Kanada 7.–12. klassi õpilast, tulemustest selgus, et õpilased, kes õppisid mõnda muusika

instrumenti huvihariduse või -tegevuse teenuse raames, olid lisaks edukamatele õpitulemustele koolis, omandanud paremini keskendumis-, kuulamis-, suhtlus- ja meeskonnatöö oskused (Guhn, Emerson & Gouzouasis, 2019), mis on väga olulised tulevikupädevused.

Kokkuvõtteks saab esile tuua, et peamised oskused, mida noortele lähima kümne aasta jooksul on vaja, et tööturul edukalt hakkama saada on need, mida masinad ei suuda teha – empaatiline suhtlemisoskuse, veenmisoskus, probleemilahendamise oskus arvestades konteksti, tehnoloogikasutamise sh digitaalse sisu loomise oskus ja kiire kohanemisvõime muutustega. Märksõnad on loovuse, keskendumisvõime, kuulamisoskuse arendamine. Kõiki pädevusi arendades, tuleb silmas pidada, et tervisejuhtimise oskus oleks omandatud kõigil noortel. Huviharidus- ja tegevusteenused on hariduslikku laadi, arendamisel tuleb lisaks mitmete valdkondade ja formaalõppe omavahelisele integreerimisele tähelepanu pöörata töö tegemise kogemuse pakkumisele noortele ehk huviringide tegevused tuleb siduda kooli ainekavadega ja kaasata tegevustesse ettevõtteid, et pakkuda esmast töö tegemise kogemust. Teenuste arendamisel tuleb lähtuda asjaolust, et see peab noori köitma ja tegevustes osalemine toimub noorte vabal tahtel.

1.3. Huviharidus- ja tegevusteenuste arendamise protsess ja meetodid

Alapeatükis tuuakse välja erinevate autorite käsitluses teenusedisaini protsessid, etapid ja meetodid, mida kasutada huviharidus- ja huvitegevusteenuste arendamisel noortele. Protsessi määratlemisel ja meetodite valikul võetaks aluseks noorsootöö sh huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumise ning teenusedisaini teoreetilised lähtekohad. Kirjeldatakse, mis on teenusedisain, disainmõtlemine, võrreldakse erinevaid teenusedisaini mudeleid, meetodeid, töövahendeid ning kirjeldatakse nende kasutamist huviharidus- ja tegevusteenuste arendamise kontekstis.

Herbert Simonis (1969, lk 111) defineeris disaini kui kõiki tegevusi, mille tulemusel muudetakse olemasolevat situatsiooni paremaks. Teenusedisaini metoodikat kasutatakse edukalt huviharidus- ja tegevusteenuste disainimisel (Pierandrei *et al.*, 2018, lk 3),

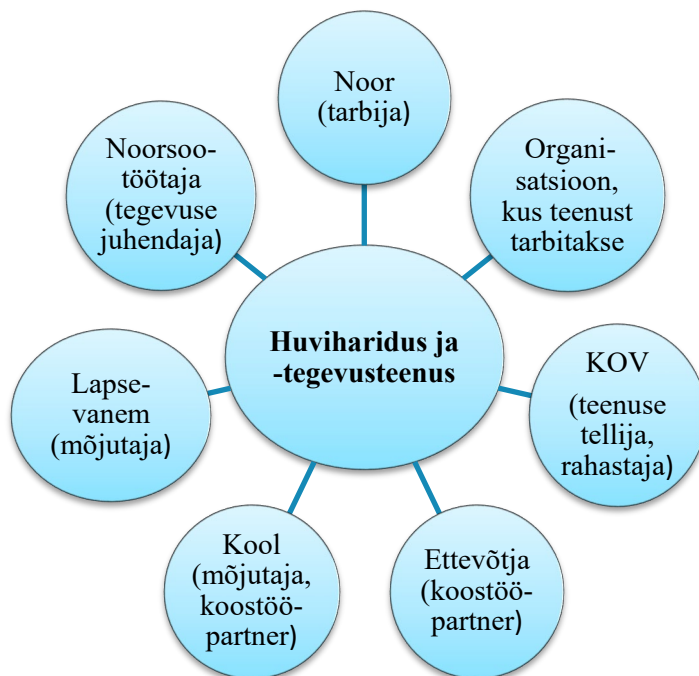
aluseks võetakse Krippendorffi (2007, lk 19) välja toodud disaini eesmärgid: probleemi lahendamine ja tähenduse loomine teenuse pakkumisele. Teenusedisain on strateegiline vahend, kasutatakse praktilisi ja loovaid disaini tööriistasid, mille käigus juhitakse inimeste, taristu, kommunikatsiooniteenuseid, selleks et luua väärtust kaasatud sidusgruppidele (Carlgren, Elmquist, & Rauth, 2014, lk 404). Tähelepanu tuleb pöörata kolmele olulisele küsimusele: mida kliendid tahavad, mida organisatsioon saab pakkuda ning kuidas juhtida kogu protsessi ja ressursse nii, et saavutada soovitud tulemus (Mager & King, 2009, lk 29). Pierandrei jt (2018, lk 4) toovad välja, et noortel ei ole vaja huviharidus- ja tegevusteenuseid tarbida mitte ainult oma aja veetmiseks, vaid neil on vaja pädevusi, konkreetseid oskusi, et täiskasvanuna era- ja tööelus hakkama saada, huviharidus- ja tegevusteenused on vaid vahend selle saavutamiseks, mida tuleb pakkuda nii nagu noorele meeldib.

Kasutajakeskset lähenemist võib nimetada disainmõtlemiseks, mis tähendab kasutaja mõistmist – esiteks tuvastamist, uurimist, vajaduste võrdlemist, täpse probleemi defineerimist ja alles seejärel lahenduste ideestamist, prototüüpimist, testimist ja pidevast tagasisidest õppimist (Design Council, 2012, lk 8). Moritz (2005, lk 39) lisab, et kliendi vajaduste ja ootustega tuleb arvestada, aga kogu protsessi mõjutavad ka organisatsiooni tehnilised võimalused ja ressursside olemasolu. Pierandrei jt (2018, lk 2) toovad välja, et huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumise protsessi mõjutavad peale noorte ja nende vanemate ootuste ja vajaduste, olemasolev taristu noorte kodukohas, transpordi võimalused, lapsevanemate majanduslik olukord, pakutavate teenuste valik.

Teenusedisaini protsesside läbiviimisega organisatsioonis, mitte ainult ei leita parem sobivus teenuse ja kliendivajaduste vahel, vaid defineeritakse selgemalt teenus ise (Mager & King, 2009, lk 27). Paraneb kogu organisatsiooni liikmete ja seotud osapoolte kaasatus, mis parandab suhtekorraldust ja mainet (Liedtka, 2018) ning seeläbi on vajalikke muutusi uute lahenduste loomisel kergem ellu viia.

Avalikus sektoris nähakse disainmõtlemises võimalust sotsiaalseks innovatsiooniks ja loovate lahenduste leidmiseks, mis tähendab, et kasusaaja saab maksimaalse väärtuse kui eelarvet ja tööaega selle loomiseks on kulunud minimaalselt (Trischler & Scott, 2015). Teenused viiakse kodanikule lähemale, ollakse kliendikesksed (Mulgan, 2014, lk 1),

seeläbi on avalikul sektoril võimalus saada senisest suuremat sisendit nn rohujuuretasandilt, kaasates erinevaid osapooli teenuste arendamisse. Huviharidus- ja tegevusteenuste olulised osapooled on välja toodud joonisel 3.



Joonis 3. Huviharidus- ja tegevusteenustega seotud osapooled. Allikad: Fennes & Otten, 2008; Morciano *et al.*, 2014, lk 84–85; Taru, Cousse, & Williamson, 2014 alusel koostatud

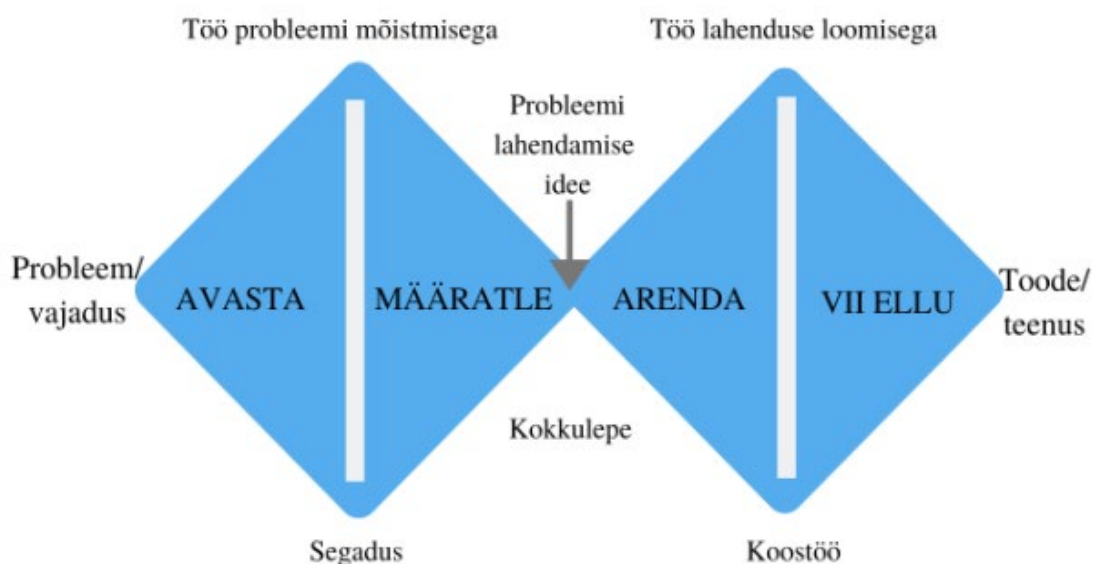
Huviharidus- ja tegevusteenuste kõige olulisemad osapooled on noored, nende vanemad, kool, KOV, huvitegevuse pakkujad ja juhendajad. Huviharidus- ja tegevusteenuste tarbimine toimub küll noorte vabal tahtel, kuid seda võivad mõjutada oluliselt lapsevanemad ja kool. Ettevõtjad annavad sisendi selle kohta, milliste oskustega noori nad vajavad tööturul, pakuvad ametitega tutvumise võimalust ja praktika kohta ning on võimalikud tööandjad (Salasan & Rata, 2018, lk 84). Kohaliku omavalitsuse roll on määrata arengudokumentidega prioriteetsed valdkonnad, pakkuda ise, tellida teiselt või kolmandalt sektorilt teenused ning planeerida vahendid eelarves.

Teenusedisaini keerukus seisneb selles, et korraga on vaja uurida tervikut kui ka detaile (Leinonen & Durall, 2014, lk 109), takistused ja probleemid on oluliseks sisendiks loovate (Bason, 2017), innovaatiliste lahenduste leidmisel (McKeown, 2008), aidates arendada lahendusi, mida veel ei eksisteeri. Naiman (2019) toob välja Standfordi

disainmõtlemise mudeli, kus viis innovatsiooni võimaldavat etappi hõlmavad järgmist: empatiseerimine, defineerimine, idealiseerimine, prototüüpimine, testimine. Niisamuti nagu rõhutab Liedtka (2014), teeb seda ka Naiman (2019), et igas etapis peab olema fookuses kasutaja, antud arendusuuringus noor. Liedtka (2014, lk 10) toob välja mudeli, mis põhineb neljal küsimusel: Mis on? Mis kui? Mis üllatab? Mis töötab? Erinevates küsimuste etappides kasutatakse mitmeid üldlevinud teenusedisaini meetodeid ja töövahendeid.

Briti Disaininõukoja poolt tutvustatud disainiprotsessimudel, mis on tuntud kui Topelt teemant (*Double Diamond*) (vt Joonis 4) väljendab divergentse ja konvergentse mõtlemise vaheldumist jagades disainiprotsessi neljaks etapiks (Design Council, 2015, lk 6–10):

- 1) Avasta – info kogumine, kasutaja, probleemi/võimaluste/vajaduste uurimine.
- 2) Määratle – probleemi analüüsimine, kitsendamine, täpne defineerimine.
- 3) Arenda – lahenduste välja töötamine, prototüübi konkreetse kontseptsiooni loomine, idee detailide läbimängimine.
- 4) Vii ellu – prototüübi testimine, hindamine ning seejärel rakendamine.



Joonis 4. Teenuse arendamise protsess Topelt teemanti mudeli järgi. Allikad: koostatud Zhang *et al.*, 2019, lk 5; Design Council, 2015, lk 7 põhjal

Joonisel 4 on näha, et teenuse disaini protsess algab kliendi vajadusest või probleemist. Avasta etapis kogutaks võimalikult palju tausta informatsiooni, seejärel liigutakse

määratle etappi, kus hakatakse andmeid kokku võtma, sünteesima, probleemi mõistmises valitseb teatav segadus nii organisatsioonis kui disaineril. Kui probleem ja vajadused on sõnastatud jõutakse arenda etapis erinevate ideedeni lõpplahenduse kohta, mida testitakse ja arendatakse kuni rahuldava tulemuse saavutamiseni ning viiakse ellu neljandas etapis. Kuigi erinevad autorid kirjeldavad ühte või teist etappi pisut erinevalt, ei ole nendes kontseptuaalseid lahknevusi.

Osterwalder ja Pigneur (2015) on oma mudelisse lisanud ka viienda etapi- haldamine, mis rõhutab seda, et saadud tulemust tuleb pidevalt arendada ja analüüsida (lk 248). Meetodite ja tööriistade valikul tuleb lähtuda konkreetsest probleemist, mida hakatakse lahendama. Tabelis 3 on välja toodud topelt teemandi etapid ja meetodid on huvihariduse- ja tegevusteenuste kontekstis.

Tabel 3. Topelt teemanti mudeli etapid ja meetodid huviharidus- ja tegevusteenuste kontekstis

Etapi nimetus	Põhilised tegevused	Teenuse disaini meetodikad, infoallikad
Avasta Informatsiooni kogumine	Probleemi tuvastamine läbi organisatsiooni- ja lõpptarbija uuringute. Vajaduste, võimaluste, piirangute välja selgitamine.	Internetiallikate põhine uuring ja dokumendianalüüs. Intervjuud ekspertide, lapsevanemate, teenusepakkujatega, noortega. Fookusgrupi intervjuud. Huvirühmade kaart.
Määratle Informatsiooni analüüsimine	Avastamise etapis kogutud info analüüsimine ja sünteesimine. Täpne probleemide sõnastamine, millega tuleb teenuse disainimisel tegeleda ja lahendamise ideede leidmine. Disaini lähteülesanne.	Sihtrühma segmenteerimine. Tegevusmudeli kaart. Tüüpklientide profiili loomine. Empaatiakaardid. SWOT analüüs.
Arenda Lahenduste välja töötamine	Protsesside arendamine loominguliste tehnikatega ja teenuse üksikasjalik määratlemine.	Loovmeetodid. Klienditeekond. Teenusekontseptsiooni kirjeldus. Teenusekontseptsiooni testimine. Väärtuspakkumine <i>to be</i> vaates.
Vii ellu	Teenuse testimine, tagasiside ja sellest õppimine. Uute teadmiste, tööriistade ja tööviiside jagamine.	Uue teenuse kontseptsioon ja/või ettepanekute tegemine teenuste arendamiseks. Uue teenuse ressursianalüüs.

Allikad: Zhang *et al.*, 2019, lk 5; Design Council, 2012, lk 8 – 9 põhjal koostatud

Brown (2009, lk 236) toob välja, et teenusedisaini üks enim kasutatud meetodeid on dokumendi analüüs, tegemist on süsteemse dokumentide läbi töötamise ja analüüsiga,

mille raames sünteesitakse ja mõtestatakse saadud informatsiooni, et seda hiljem võrrelda teiste meetodite abil saadud tulemustega, kuid võib kasutada ka eraldiseisva meetodina. Tulemusliku sisendi avastamisetappi annavad lisaks teenuse kasutajatele intervjuud ekspertidega, kuhu kaasatakse erinevaid spetsialiste, arvamusiidreid, kellel on kogemusi soovitud disaini projekti valdkonnas (Moritz, 2005, lk 190). Vestluste aluseks on probleemkohad, et jõuda arusaamiseni, miks probleem on tekkinud. Huviharidus- ja tegevusteenuste puhul on ekspertideks kohaliku omavalitsuse noorsootöö valdkonna töötajad, huviringide juhendajad, noortekeskuse töötajad, sisendi annavad lapsevanemad, sest nende seisukoht mõjutab oluliselt noorte valikuid teenuste tarbimisel. Intervjuu annab võimaluse lühikese aja jooksul koguda erinevaid vaatenurki, arengusuundi ja hoiakuid valdkonna suhtes, eeldades vestluse juhtimise oskust ja oluliste nüansside ära tundmist (Moritz, 2005, lk 190). Kõikidest teenust mõjutavatest osapooltest annab ülevaate huvirühmade kaart, mis aitab selgitada erinevate huvigruppide vahelisi suhteid ning nende eelistusi, vajadusi ja huve (*Ibid.*, lk 181).

Olemasolevate ja potentsiaalsete klientide segmenteerimine aitab teenuste jaoks identifitseerida erinevad kliendisegmendi grupid sarnaste huvide või võrreldavate vajaduste alusel (*Ibid.*, lk 186). Kliendirühmad esindavad erinevaid segmente kui: nende vajadused nõuavad erinevaid pakkumisi; nendeni jõutakse erinevate kanalite kaudu; on valmis maksma erinevate aspektide eest või on vaja eri tüüpi suhteid (Osterwalder & Pigneur, 2014, lk 20). Klientide vajadustele ja ootustele tuginev segmenteerimine aitab organisatsioonil mõista, milliseid võimalikke erinevaid teenuseid on vaja luua (Moritz, 2005, lk 186). Huviharidus- ja tegevusteenuste puhul on üks võimalus segmenteerida vanuse järgi, sest ühes vanusegrupis noortel on tihti ühesugused huvid.

Selleks, et paremini mõista, kes on teenuse kasutaja, millist teenust ta ootab ning millisesse kliendisegmenti ta kuulub, kasutatakse tüüpkliendi profiili ehk persoona loomise metoodikat (Design Council, 2012, lk 16; Elmansy, 2015; Moritz, 2005, lk 220; Stickdorn & Schneider, 2011, lk 150, 158), mille käigus kirjeldatakse piltide ja teksti abil tüüpkliendi iseloom, motivaatorid, ootused, ärritajad ja mõjutajad. Persoonasid aitab usutavana hoida nende sidumine statistikaga sh sotsiaaldemograafiliste andmete ja sissetulekuga (Zhang *et al.*, 2019, lk 6). Persoona loob ettekujutuse konkreetsest kliendisegmendist ja seeläbi on lihtsam genereerida võimalikke lahendusi noortele

pakutavate huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks.

Selleks, et teenusedisaini protsessiga mõjutada kasutajate käitumist teenuste tarbimisel, on empaatiakaardi kasutamine tõhus vahend mõistmaks kasutaja emotsioone ja käitumise mõjutajaid (Cash, Hartlev, & Boysen Durazo, 2017). Väärtuspakkumine on põhjus, miks teenuse kasutajad pöörduvad ühe organisatsiooni, konkreetse toote või teenuse poole rohkem kui teise. See on organisatsiooni poolt kliendile pakutavate hüvede (hind, kättesaadavus, riskide vähendamine, mugavus jms) kogum, mis lahendab mõnda konkreetse kliendisihtrühma probleemi või vajadust (Sanderse, 2014, lk 41; Osterwaldew, Pigneur, Bernarda, & Smith, 2014, lk 8).

SWOT analüüs sooritatakse selleks, et minimeerida organisatsiooni tegutsemissuundade nõrkuste mõju ning maksimeerida samal ajal selle tugevusi, arvestades välise päritoluga võimalusi ja ohte. Tuleb arvestada, et analüüs sisaldab alati subjektiivsust, seega on tegu tööriistaga, mida kasutada mõtete koondamiseks, et edasi liikuda detailsemate analüüside suunas. (Namugenyi, Nimmagabba & Reiners, 2019, lk 1146) Detailsem analüüs on Osterwalder ja Pigneuri (2014, lk 44) välja töötatud ärimudelilõuend, mis võtab lühidalt kokku „kellele“ ja „kuidas“ luuakse väärtust organisatsiooni kontekstis. Lõuendist on väljatöötatud eraldi versioon väljaspool tulundussektorit asuvatele organisatsioonidele (riigiasutused, mittetulundus organisatsioonid), mille koostamisel võib tekkida oht, et väärtuse loomise ajendid võivad sattuda omavahel mittevastavusse, sest teenuse kasutaja, ei ole tihti selle eest maksja või maksab ainult osaliselt (Sanderse, 2014, lk 38). Mudel kantakse kindlastruktuuriga tabelisse, mille komponentideks on väärtuspakkumine, kliendisegment, suhted/kanalid, võtmepartnerid, tegevused, ressursid ja teenuse pakkumisest tulenev kasu organisatsioonile.

Teenuse disainimisel uue teenuse loomiseks viiakse läbi koosloome töötubasid koos teenuse tarbijatega, mille käigus kogutakse kasutajatelt teatud andmeid, mis aitavad teenust paremaks muuta. Koosloome üks võimalusi on ideede välja ütlemine puuduvate teenuste osas, mille järgi kasutajad vajadust tunnevad. (Sanders & Stappers, 2008, lk 11; Vest, 2015, lk 12) Levinud meetod on ajurünnak, mille puhul on oluline probleemi võimalikult täpne sõnastamine just kasutaja vajadustest lähtuvalt, genereeritud kasulikke ideesid saab kasutada ka hiljem organisatsiooni töös.

Prototüüpimine muudab teenuse arendamise etapis abstraktsed mõisted reaalseks ning hõlbustab uute ideede uurimist (Osterwalder & Pigneur, 2014, lk 162). Teenuse prototüüp võib esineda lihtsa visandi kujul, täielikult läbimõeldud kontseptsioonina, mida on kirjeldatud ärimudeli lõuendil, videoklipina või lihtsalt teksti ning pildi kujul. Prototüübi loomine ja sellega manipuleerimine sunnib organisatsiooni käsitlema teemasid nagu struktuur, suhted, kommunikatsioon viisidel, mis ei ole ainult mõttetöö või arutelu kaudu kättesaadavad. (Stickdorn & Hormess, 2018, lk 212) Prototüübid võimaldavad kujundada paremat arusaamist sellest, mis võiks olla, et kliendi probleemi lahendada.

Eelnevast selgus, et teenusedisain on probleemi lahendamine läbi teenuse paremaks muutmise, mille fookuses on alati kasutaja olenemata disaini protsessimudelitest. Huviharidus- ja tegevusteenuste kasutaja on noor. Huviharidus- ja tegevusteenuste arendamisel tuleb meeles pidada, et teenus on mitmekülgne ja keeruline kompleks, mille puhul tuleb arvestada noorte soovide ja vajadustega. Vajadusena võib mõista ka hakkama saamist õpingutes, pereelus ja tööturul, milleks on vajalikud omadused ja oskused erinevatest valdkondadest silmas pidades tulevikutrende. Teenuste arendamisel tuleb arvestada lapsevanematega kui oluliste noorte suunajate ja mõjutajatega. Huviharidus- ja tegevusteenuste valik ja sisu kohalikus omavalitsuses määratakse arengudokumentidega ja sõltub erinevatest ressurssidest (inim-, aja-, rahaline ressurss). Seega tuleb huviharidus- ja tegevusteenuste disaini protsessis ja meetodite valikul silmas pidada noortele vajalikke tulevikupädevusi kui ka seotud osapoolte soove ja ressursse.

2. KIHNU VALLAS PAKUTAVATE HUVIHARIDUS- JA TEGEVUSTEENUSTE UURING

2.1. Ülevaade noortele suunatud huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisest Eestis ja Kihnu vallas

Eesti kuulub nende riikide hulka, kus noortepoliitika on mitte lihtsalt meetmete hulk teatud vanusegrupi inimeste elutingimuste parandamiseks, vaid on osa ühiskonna arengule suunatud visioonist. Alapeatükis antakse ülevaade Eesti ja Kihnu valla noortevaldkonda iseloomustavatest näitajatest ning analüüsitakse hetkeolukorda huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumises. Ülevaate koostamisel tugineti dokumendianalüüsi ning ekspertide ja fookusgrupi intervjuude tulemustele.

Eesti noorsootöö korralduse kontekstis on omavalitsus ja riik partnerid. Riik loob seadusliku ja strateegilise raami ning toetab omavalitsusi prioriteetsetel teemadel ja teenuste tagamisel. Riiklike toetusprogrammide kaudu suunatakse ja toetatakse kohalike omavalitsuste (KOV) tegevust, et suurendada noorsootöö kättesaadavust ning tagada parema kvaliteediga teenused noortega seotud asutustes (Haridus- ja Teadusministeerium, 2017). Eestis on „noor“ 7–26-aastane füüsiline isik (Noorsootöö seadus § 3, 2010).

Noortevaldkonda iseloomustavate tunnustena saab välja tuua järgmised näitajad (Statistikaamet..., 2018): Eestis oli 2018. aasta alguses 276 800 noort, mis on 21% Eesti rahvastikust, järgmise kahekümne aasta jooksul jääb noorte arv samasse suurusjärku. Üldine töötuse määr oli 2018. a 5,4%, kuid 15–24-aastaste seas oli see 12%. Tööjõudu taastootvad piirkonnad on vaid Harjumaa ja Tartumaa, nii noorte kui ka üldine ettevõtlusaktiivsus on suurem jõukamates, väiksem aga kõrgema registreeritud töötuse

määraga omavalitsusüksustes (Statistikaamet, 2019). Üldine ettevõtlusaktiivsus on positiivselt seotud ka elanike haridustasemega. „Eesti 2020“ konkurentsikava üks eesmärk on noorte (15–24-aastased) töötuse määra vähendamine 10%-ni läbi hariduse ja tööhõive valdkondade arendamise ja lõimimise (Riigikantselei, 2016).

Noortevaldkonna eest vastutavaks ministeeriumiks on Haridus- ja Teadusministeerium (HTM), mis kavandab noortepoliitikat, korraldab noorsootööd ja juhib noortevaldkonna kompetentsikeskuse Eesti Noorsootöö Keskuse (ENTK) tööd. Nii noorsootöö seaduses, kui ka Eesti esimeses noorsootöö kontseptsioonis (2004) kirjeldatud noorsootöö alused ja põhimõtted lähtuvad sellest, et noortele tuleb luua võimalused isiksuse mitmekülgsaks arenguks ning see lähtekoht annab tooni noortepoliitikale tervikuna, nii Eestis kui Euroopa Liidu tasandil. Omavalitsuste noorsootöö korraldust reguleerivad noorsootöö seadus (NTS) ja kohaliku omavalitsuse korralduse seadus (KOKS). Kohalikul omavalitsusel on kohustus, võim ja võimalus luua noort toetav arengukeskkond, mille tulemusena on noore hoiakud teda ennast ja kogu ühiskonda edasiviivad, parima keskkonna tagamise üheks eelduseks on läbimõeldud strateegiline plaan ja tegevuskava noorsootöö elluviimiseks (Eesti Noorsootöö Keskus, 2019). Seega on just kohalikul omavalitsusel põhiraskus noortevaldkonna tegelikul kujundamisel Eestis.

Kohalik omavalitsus tegeleb eelkõige rahaliste vahendite planeerimise ja noorsootöö reaalse korraldustööga oma haldusterritooriumil, seejuures sätestades noorsootöö prioriteedid oma arengukavas (Haridus- ja Teadusministeerium, 2019). Noorsootöö seaduses (§ 4) on öeldud, noortele peab looma võimalused mitmekülgsaks arenguks, kus noorel endal on võimalik kaasa rääkida ja valida vastavalt oma huvidele võimalused enda arendamiseks. Omavalitsustes pakuvad noorsootöö teenuseid mittetulundus- ja erasektori juhitavad huvikoolid, malevad, laagrid, noortekeskused ja ka noorteühingud.

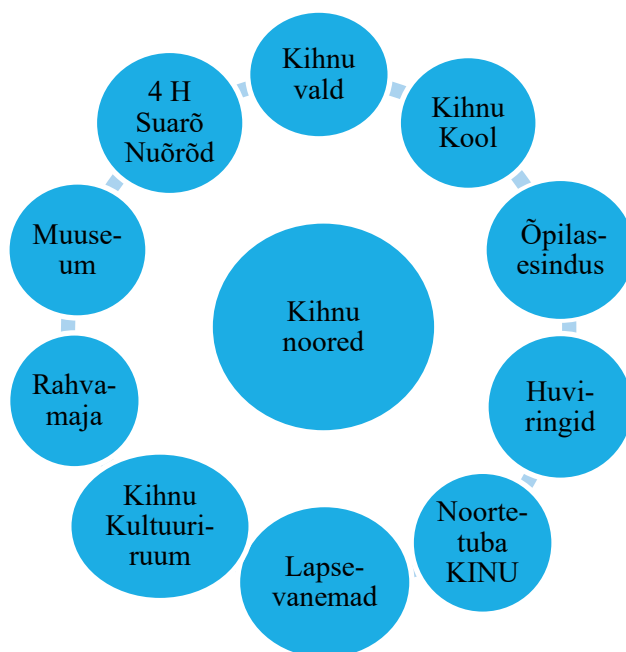
Huviharidus, üks noorsootöö tegevustest, on finantseeritud suurel määral kohalike omavalitsuste eelarvest, mis teeb sellest ühe stabiilsema, jätkusuutlikuma ning pikaajaliste traditsioonidega noorsootöö tegevuse. Oluliseks osaks valdkonna arengus on laialdase koostöö korraldamine riigiasutuste, erialaliitude ning valdkondade esindusorganisatsioonide vahel kuues valdkonnas: sport, tehnika, loodus, üldkultuur, muusika ja kunst. Eestis on 2018. a seisuga 709 huvikooli 4210 õppekava ja 138 010

õppuriga (Haridus- ja Teadusministeerium, 2019), huvitegevusse ja -haridusse on kaasatud kohalikes omavalitsustes keskmiselt 40% Eesti noortest vanuses 7–26, kõige enam tegelevad noored spordi ning muusikaga, kõige vähem matemaatika, mõttemängudega ning tehnikaga (Villenthal, *et al.*, 2016). Huvikooli õppekorralduses kasutatakse erinevaid õppevorme ja -meetodeid, sealhulgas õppetunnid, treeningud, esinemised, näitused, võistlused, matkad, laagrid, projektid (Haridus- ja teadusminister, 2007), üldjuhul on huvikoolis õppivate õpilaste vanus 7–19, vanuse määrab iga kool oma põhikirjas.

2014. aastal viidi Siseministeeriumi tellimusel läbi elanike rahulolu uuring kohalike avalike teenuste kohta (Elanike rahuolu..., 2014, lk 71–73), millest selgus, et lastega leibkondadest kaks kolmandikku on sellised, kus leidub vähemalt üks huvitegevuses osalev laps ja 46% juhtudest osalevad kõik lasteaia- ja kooliealised lapsed perest huvitegevuses. Peamiseks põhjuseks, miks lapsed huvitegevuses ei osale, on vastava soovi puudumine lastel endil või nende vanematel (39%). Väiksemates maapiirkondades ei pruugi olla kvalifitseeritud juhendajaid ja võimalusi huvihariduse pakkumiseks (Villenthal, *et al.*, 2016), seetõttu esineb mitmeid probleeme huvitegevuse kättesaadavusega (Elanike rahuolu..., 2014, lk 71–73): 21% juhtudest peetakse huviringe liiga kalliks, 13% juhtudest ei ole asukoha poolest sobivates huvikoolides lapsele meelepäraseid ringe (nt ei vasta lapse huvidele või ei ole mõeldud selles eas lastele). Sellised probleemid esinevad ka Kihnu vallas.

Seisuga 01.01.2020 on elanike arv Kihnu vallas 702 (registrijärgne), aastaringiselt elab saarel ligikaudu 380 inimest (Kihnu vald, *n.d.*). Kihnu saare elukohaks registreerinute arv on läbi aastate olnud suurem kui alaliste elanike arv. Sissekirjutuse järgi on noori vanuses 7–26 vallas kokku 123, nendest 50% 7–19 aastased. Kihnu põhikoolis õpib 39 last, kes on peamine huviharidus- ja tegevusteenuste sihtgrupp. (Kihnu Vallavalitsus) Kihnu vallas on registreeritud kaheksa noort vanuses 16–26 aastat, kes on katkestanud õpingud ja ei tööta, töötukassa andmetel on registreeritud kaks töötut vanuses 18–26- aastat, need arvud on kolme aasta lõikes olnud samas suurusjärgus (suuline vestlus sotsiaaltöötaja A. Havik, 15.11.19). Kihnu vallavanema sõnul on noorte ettevõtlikkus madal, noored ei näe võimalusi töötamiseks ja elamiseks Kihnus pärast koolide lõpetamist.

Kihnu vallas ei ole munitsipaal- ega erahuvikooli, huviharidus- ja tegevusteenuseid pakub vald ise, korraldades huviringide tegevust, mille rahastus tuleb peamiselt Haridus- ja teadusministeeriumi (HTM) huvihariduse ja -tegevuse lisatoetusest, mis on suunatud 7–19-aastastele noortele teenuse pakkumiseks. Lisaks taotletakse rahastust erinevatest ENTK projektidest, Rahvakultuuri Keskuse programmidest. Noortele kui konkreetsele sihtgrupile pakuvad teenuseid lisaks vallale rahvamaja, Kihnu põhikool, muuseum, noortetuba KINU, Kihnu Kultuuriruum SA ja noorteühing 4H „Suarõ Nuõrõd“ (Kihnu vald, *n.d.*). Joonisel 5 on väljatoodud noorsootöö koostöövõrgustik, osapooled, mis mõjutavad noorte elu, samas annavad ka sisendit tegevuste planeerimiseks.



Joonis 5. Kihnu valla noorsootöö koostöövõrgustik fookusgrupi intervjuude põhjal (autori koostatud)

Eraldi koostöövõrgustiku liikmetena on välja toodud Kihnu vald ja huviringid, kuigi huviringide tegevust korraldab peamiselt vald ise. KOV on noorsootöö kui avaliku teenuse ellu viija. Koostööringi on lisatud lapsevanemad, kes mõjutavad noorte valikuid oluliselt ja teevad tegelikult lõppotsuse, millistes huvitegevusteenustes nende laps osaleb. Lapsevanematel on võimalus kaasa rääkida ja panustada huvitegevusteenuste pakkumisse. Eraldi on välja toodud Kihnu Kool ja kooli õpilasesindus, sest kool korraldab lisaks vallale ka huvitegevust ja on peamine partner noorsootöö elluviimises. Õpilasesindus korraldab iseseisvalt koolis üritusi, viib läbi erinevaid uuringuid õpilaste

seas ja seeläbi annab sisendi otsustusprotsessidesse.

Noortetuba „Kinu“ on koht, kuhu noored kogunevad pärast koolitunde ja teevad seal aega parajaks enne huviringide algust, noortetoas on võimalik mängida erinevaid arvutimänge, lauamänge, olla lihtsalt niisama, töötab noorsootöötaja. 4H „Suarõ Nuõrõd“ on noorteühing, kuhu saavad kuuluda 7–26-aastased Kihnus ja mandril elavad noored. Kihnu vallale on nende tegevus väga oluline, sest kaasab tegevustesse 16+ noored, näiteks organiseerivad noored ise laagreid, osalevad valla koristuspäeval ja kodukohvikute päeval oma kohvikuga (suuline vestlus vallavanem I. Saare, 10.02.2020).

2020. aastal pakutakse 21 erinevat huviharidus- ja tegevusteenust, mis on välja toodud Lisa 1, kust selgub, et kokku tegutseb 17 huviringi ja neli laagrit. Huviringidel puudub osalustasu, välja arvatud individuaaltundidena antav pillõppeteenus, osalustasu on 10 eurot kuus (üks pill). Eesti munitsipaal huvikoolides on keskmiselt osalustasu huviringides 20–40 eurot kuus, aga näiteks erahuvikoolis „Nõmme Kalju FC“ on jalgpallitreenni õppemaks 60 eurot kuus ühele lapsele (3 treeningut nädalas).

Villenthali jt (2016) läbi viidud uuringu tulemused kinnitavad, Eesti noored tegelevad kõige rohkem muusika ja spordiga. Kihnu vallas pakutakse kaheksa huvitegevusteenust muusikavaldkonnas ja kuus spordivaldkonnast. 2019. aasta sügisel avati robootikaring, mis oli uue teenusena väga populaarne. Kokku osaleb Kihnu valla 7–26-aastasest noorest huvitegevuses 63 noort (suuline vestlus vallavanem I. Saare, 10.02.2020), mis on ligi 50% noortest, Eesti keskmine on 40%. Kihnu kooli 39st õpilasest vanuses 7–16 osaleb 100% vähemalt ühes huviringis.

Vallavanema sõnul seisneb probleem selles, et noored küll osalevad teenuste tarbimises, kuid teenuste pakkumine ei ole eesmärgistatud, tähelepanu ei ole pööratud milliseid pädevusi need arendavad ja mida tahetakse saavutada, ainult pilliõppe teenusel on õppekavad. Hetkel on huviharidus- ja tegevusteenused pigem pärast koolitunde ajasisustamise teenused, mis ei ole valla eesmärk (suuline vestlus I. Saare 10.02.2020).

Kihnu valla arengukavas 2017–2025 ei ole eraldi analüüsitud noorsootöö teemat, välja on toodud, et haridusteemaline tegevus väljaspool kooli on koordineerimata, kuid eesmärk on kvaliteetse ja mitmekesise alus-, põhi- ja huvihariduse pakkumine, kus

väärtustatakse Kihnu kultuuri ning sellega seonduvaid tegevusi (Kihnu Vallavolikogu, 2017, lk 45). Huviharidus- ja tegevusteenustel on oluline roll Kihnu kultuuri, mis kuulub UNESCO vaimse ja suulise kultuuripärandi nimekirja, väärtustamisel, mis hõlmab laulu ja tantsu, naiste käsitööd (kudumine, kangastelgedel kudumine, tikkimine), meeste käsitööd (puu- ja metallitööd), kui ka kalapüüki ja merendust. Pärimuskultuuri jätkusuutlikkuse tagamine on prioriteediks ka noortele pakutavate huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et Kihnus on noorte osakaal rahvastikust võrreldav teiste kohalike omavalitsustega riigi äärealadel, olles neli protsenti väiksem Eesti keskmisest, kuid riskinoorte ja töötute noorte üldarv on Eesti keskmisega võrreldes väiksem. Kõige parem näitaja on osalus huvitegevuses vanuses 7–16 eluaastat, Eesti keskmine on 40%, kuid Kihnus on see 100%, mis on suurepärane tulemus, vanemate noorte osalus on keskmisega sarnane. Rõhutada tuleb asjaolu, et kõrge osalusprotsent ei ole omaette eesmärk, vaid mõtestatud ja eesmärgistatud teenuste pakkumine. Kõige suurem eripära huviharidus- ja huvitegevusteenuste pakkumises Kihnu ja Eesti vahel tuleneb saareelisusest, mis seab piirangud teenuste kättesaadavusele ja mitmekesisusele, kuid peamised valdkonnad nagu muusika, tants, sport, kunst, loodus- ja täppisteadused ning üldkultuur on teenustena pakutud. Huviharidus- ja tegevusteenused on Kihnu valla noortele tasuta või väga sümboolse tasuga (pilliõppeteenus), mis on väga suur eelis noortele ja lapsevanematele.

2.2. Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu metoodika ja tulemused

Alapeatükis kirjeldatakse Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu metoodikat, uuringu eesmärki, uurimisküsimust, valimi moodustamist, uurimismeetodite valikut ja uuringu korraldust. Lähtuvalt magistritöö eesmärgist teha ettepanekuid noortele mõeldud huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks Kihnu vallas viis autor läbi uuringu, mille aluseks on teooria osas käsitletud teaduslikud allikad ja teenusedisainis laialt kasutatud topelt teemandi mudel (vt joonis 4, lk 25). Teenuse disaini protsessi

meetodid ja valim on koostatud arvestades magistritöö mahtu, kohaliku omavalitsuse eripära ja sihtrühma suurust. Lisas 2 on detailselt välja toodud huviharidus- ja tegevusteenuste uuringu etapid, ajakava ja valim. Uuringu esimeses ehk avastamise etapis (vt tabel 4) analüüsis autor noorsootöö ja huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisega seonduvat dokumentatsiooni, viis läbi poolstruktureeritud intervjuud ja kaardistas huvirühmad.

Tabel 4. Huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu avasta etapi kirjeldus

Teenuse-disaini protsess	Meetodid	Valim/ allikas	Väljund / informatsioon
Avasta	Dokumendi analüüs	Kihnu valla arengukava, noorte valdkonna arengukava, OSKA tööjõu analüüs, ENTK koduleht, Statistikaamet, Eesti ja Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuseid pakkuvate organisatsioonide koduleheküljed.	Noorsootöö, huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumise nõuded, üldised tavad, eesmärgid, arengusuunad, probleemid. Statistilised andmed noorte, huviharidus ja -tegevusteenuste pakkumise kohta.
	Poolstruktureeritud intervjuud (Lisa 5, 6)	Kolm eksperti: vallavanem, sotsiaalametnik, ENTK direktor. Kaks lapsevanemat.	Ülevaade Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuse pakkujate ja ekspertide seisukohtadest, ootustest, probleemidest seoses teenuse pakkumisega ning koostöövalmidusest seotud osapoolte vahel.
	Fookusgrupi intervjuud (Lisa 7)	Huviharidus- ja tegevusteenuse pakkujad: kokku seitse juhendajat ja organisatsioonide esindajat	Noorte eelistused ning nende motiivid, ootused ja võimalused seoses huviharidus- ja tegevusteenuste tarbimisega.
	Fookusgrupi intervjuud (Lisa 8)	Noored vanuses: 7–10 a kolm noort, 11–13 a kuus noort, 14–16 a. kaheksa noort. Kokku 17 noort.	
	Huvi-grup-pide kaart (Lisa 9)	Ekspertide ja teenusepakkujate intervjuude põhjal.	

Allikas: autori koostatud

Teostatud uuringus kasutati mitmekordsete andmete kogumise meetodit ehk triangulatsiooni, mis tõstab uuringu usaldusväärsust ja sarnaste tulemuste saavutamise näitab uuringu kehtivust. Dokumendianalüüsi tulemused on esitatud peamiselt alapeatükis 2.1. Kvalitatiivsete andme kogumise meetodite kasuks otsustas autor seetõttu, et Kihnu vallas on teenuste tarbijate kogu valim suhteliselt väike – 123 noort, mis annab võimaluse läheneda probleemile süvitsi.

Empiirilise alusena kasutatakse poolstruktureeritud intervjuu meetodil kogutud andmeid. Poolstruktureeritud intervjuu vorm võimaldab peale varem sõnastatud teemade

käsitlemise esitada intervjuu käigus ka lisaküsimusi, olenevalt intervjuueeritavate antud vastustest (Lenger, 2019, lk 949). Antud meetodi puuduseks nimetab Lenger (2019, lk 950) piiratud vastajate hulka, tajutud reserveeritust suhtlemisel ning võimalust mõjutada täpsustustega vastuseid. Seetõttu on vajalik intervjuuerija tagasihoidlik käitumine ja ainult vajadusel täpsustuste tegemine.

Uuringu käigus, perioodil 10.02–05.03.2020, viidi läbi üheksa poolstruktureeritud intervjuud, millest neli fookusgrupi intervjuud ja viis individuaalsed. Intervjuud viidi läbi näost näkku ja pikkus varieerus 15–55 minutit. Valimi moodustasid teenuse pakkumisega seotud osapooled:

- eksperdid, kes mõjutavad oluliselt teenuse pakkumist Kihnu vallas, (3 in);
- lapsevanemad (2 in);
- huviharidus- ja tegevusteenuste pakkujad (sh ringijuhendajad) (7 in);
- huviharidus- ja tegevusteenuste lõpptarbijad ehk noored vanuses 7–16 a. (17 in).

Intervjuud lindistati ja transkribeeriti. Intervjuu vastuste kodeerimiseks kasutati deduktiivset kodeerimist ja koodid kanti Microsoft Exceli kooditabelisse. Vastuste analüüsiks kasutati suunatud sisuanalüüsi, mille eesmärk on kinnitada või edasi arendada teoreetilist raamistikku või teooriat. Peamised kategooriad ja intervjuude küsimused koostati käsitletud teoreetiliste allikate alusel (lisa 3–4). Intervjuu küsimused jaotati kahte suuremasse alamkategooriasse, mis lähtusid uurimisülesannetest ja teooriast, intervjuuküsimused on välja toodud lisades 5 kuni 8. Enamik küsimusi eeldas vastajate põhjendusi ja tõlgendusi (n millisena näete oma elu 10 aasta pärast?). Esimese osa eesmärk oli välja selgitada, millised on võimalused ja vajadused, et arendada huviharidus- ja tegevusteenuseid, teises osas uuriti, kuidas hindavad seotud osapooled pakutavaid huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas. Kõikidelt vastajatelt küsiti luba intervjuu läbi viimiseks ja saadud tulemuste kasutamiseks antud töös. Saadud uuringu tulemused on esitatud analüütilise tekstina, jooniste ja tabelite kujul ning esitatud on väljavõtted intervjuudest.

Ekspertidega läbi viidud intervjuude eesmärk oli välja selgitada puuduolevad andmed hetkeolukorrast huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel, millised on võimalused ja tulevikuplaanid nii teenuste pakkumise kui rahastuse seisukohast. ENTK direktori E.

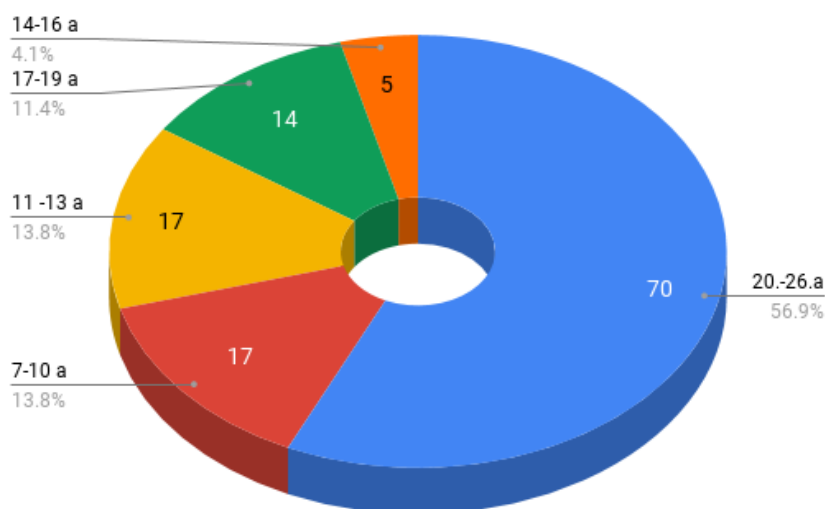
Schlümmeri hinnangul on noortepoliitika Eestile oluline, kuid noored ja noorsootöö vajab igapäevaselt rohkem väärtustamist igas valdkonnas. Riigi toetus jätkub samadel põhimõtetel. E. Schlümmer: „*Selles osas, et KOVid vastutavad noorsootöö korralduse eest ning peavad seda ka rahastama, muudatusi ette näha pole, sest see on noortele kõige lähemal olev avaliku võimu tasand.*“ Noortepoliitika on osa laiemast noortevaldkonnast, mille peamised toimealad on noorsootöö, haridus-, sotsiaal-, tervise-, kultuuri-, tööhõive- pere- ja kuriteoennetuspoliitika. Noorsootööd rahastatakse läbi mitmete pikema ja lühemaajaliste tegevuste, näiteks on eraldi projektikonkursid noorte laagritele, malevatele, noortekeskustele, huvialaliitudele. Kohalikele omavalitsustele on teenuste mitmekesistamiseks ja uute võimaluste pakkumiseks huvihariduse ja huvitegevuse lisatoetus (HH/HT), mille tulemuslikkust hindab ENTK heaks. Teenuste arendamiseks on mõeldud projektikonkurss Vara Ait, mille eesmärk on formaalse ja mitteformaalse õppe tegevuste integreerimine, noorte omaalgatust soodustavad Nopi Üles ja Ideeviit projektikonkursid.

Lapsevanematega, kui väga oluliste noorte valikute mõjutajatega, tehtud intervjuudest selgus, et nad küll proovivad suunata laste valikuid huvitegevusteenuste tarbimisel, kuid ei sunni vastu tahtmist osalema. Tähtsaks peetakse pilliõppes osalemist. Teenuse hindamisel ollakse vähe nõudlikud, oluline on laste hõivatus peale koolitunde. Lapsevanem Kati (44) arvas: „*Kõige olulisem on see, et laps tegeleks millegagi peale kooli ja et ta oleks ise rõõmus.*“, Margit (39) lisas: „*Laps peab ikka midagi õppima ka, näiteks oskab akordio2nil kihnu tantsu lugusid mängida või jalgpalli mängida, mitte ei aja niisama seda palli taga.*“ Lapsevanemad tõid välja, nende lapsed on kooliga seotud tegemistega nagu kooli üritused ja väljasõidud üsna hõivatud ja nad ei oska soovitada mõnda uut huviharidus- ja tegevusteenust, mida lastele pakkuda.

Nagu alapeatükis 2.1 mainitud, elavad igapäevaselt saarel põhikooliõpilased (7–16 a), gümnaasiumi astmesse suunduvad noored mandrile õppima ja tarbivad suures osas (Pärnu) sealsete omavalitsuste teenuseid. Pärast intervjuud vallavanemaga, sai selgeks, et huviharidus- ja huvitegevusteenuste tarbijatest on suurusjärg üks kolmandikku 7–16-aastased, kes osalevad huviringides, 17–19-aastased noored (mandril gümnaasiumi astmes õppivad) võtavad osa Kihnus toimuvatest laagritest ja sündmustest, 20-aastased ja vanemad ainult sündmustest. Ehk siis peamine huviharidus ja -huvitegevusteenuste

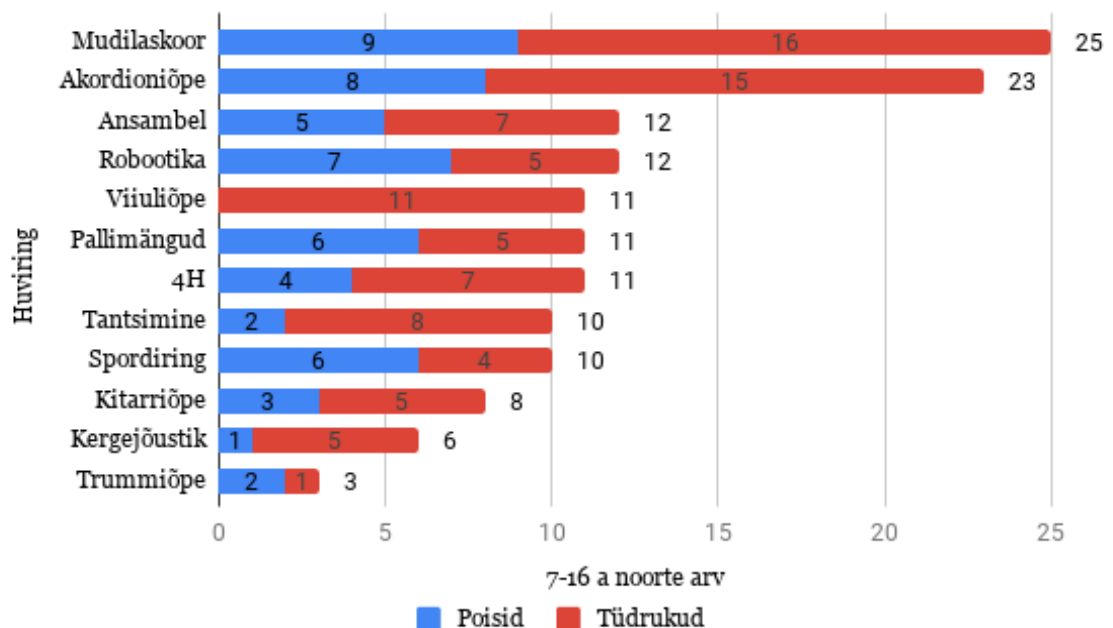
sihtgrupp on 7–16-aastased noored.

Joonisel 6 on välja toodud Kihnu noorte (7–26 a) jaotumine vanuse järgi, millelt selgub, et 7–13-aastaste osakaal on üsna suur (34 noort), olles küll kaks korda väiksem kui 20–26-aastaste arv (70 noort), kuid näitab, et teenuste arendamiseks on vajadus olemas, sest tarbijate hulk on järjepidev. Peagi mandrile suunduvaid 14–16-aastaseid noori on viis. Üldarvud võrreldes teiste Eesti omavalitsustega on väikesed, kuid see ei vähenda noorte olulisust ja noortele suunatud teenuste arendamise vajadust.



Joonis 6. Kihnu noorte jaotumine vanuse järgi (autori koostatud)

Uuringu läbi viimise ajal pakutavatest huviringidest kõige suurema osavõtjate arvuga olid mudilaskoor ja ansambel, mis on integreeritud kooli tunniplaani, seega on poolkohustuslikud. Joonisel 7 on välja toodud toimuvad huviringid koos osalejate arvuga. Huviringina ei tegutse traditsioonilise käsitööring alates novembrist 2019, kuna noored ei soovi sellega tegeleda, aga lapsevanemad ja vallavalitsus peavad seda väga oluliseks kihnu pärimuskultuuri jätkusuutlikkuse seisukohalt.



Joonis 7. Noorte osalus huviringides Kihnu vallas 2019/20 õa. ringipäevikute põhjal (autori koostatud)

Keskmiselt osaleb ühes huviringis 11 noort, kõige suurem osalejate arv koolivälises huvitegevuses on akordioniõppes. Kõige vähem osalejaid on trummiõppes ja kergejõustikus, kus osaleb ka poisse kõige vähem. Pilliõppe tunnid (akordion, viiul, trumm, kitarr) on individuaaltunnid. Tüdrukud on aktiivsemad teenuse tarbijad kui poisid. Joonisel ei ole välja toodud kooli tunniplaanis olevaid vabaaineid nagu kihnu keel ja kihnu tants-laul, kuid on oluline ära märkida kultuuri väärtustamise ja jätkusuutlikkuse seisukohast.

Noortega uuringu läbiviimiseks otsustas autor intervjuud läbi viia kolmes vanusegrupis: 7–10 a, 11–13 a, 14–16 a. Grupeerimise aluseks on noorte huvide ja hoiakute muutumine seoses vanusega. Valim oli juhuslik, intervjuud viidi läbi vanema vanusegrupiga vahetult pärast viimast tundi võimlas ja kahe noorema vanusegrupiga noortetoas.

Esimesena viidi läbi fookusgrupi intervjuud 14–16-aastaste noortega, kelle osakaal on kõige väiksem. Noored arutlesid vabalt huvihariduse ja tegevuse teemadel, vajadusel täiendasid üksteist, julgeti öelda asju, mis neile ei meeldi. Mart (14): „*Ma tahaksin ainult jalgpalli mängida ja trenn võiks hakata kohe pärast koolitunde, mitte et pean ootama*

tund aega ja alles siis saab trenni ning väikestel võiks trenn eraldi olla, nad segavad koguaeg.“ Intervjuus selgus, et noorematega ei soovita koos tegevusi teha. Positiivselt toodi välja koolis toimuvat huvitegevust. Kärt (15): *„Mulle meeldivad väga koolis toimuvad üritused, näiteks laadad, kus saab omavalmistatud asju müüa ja ise teiste asju osta, eriti kooke.*“ Mitte ükski noor ei toonud välja, et võiks tulevikus ise ettevõtjaks hakata, kuigi paljude noorte pered tegelevad turismiteenuste pakkumisega ja kooli laatadega suunatakse lapsi ettevõtlusega tegelema.

Keskmine vanusegrupp 11–13-aastased olid teenustega rahul, kuid tegid mitmeid ettepanekuid huviharidus- ja tegevusteenuste mitmekesisemaks pakkumiseks, näiteks sooviti matkaringi, kus saaks metsa ööseks jääda või krossirada, toodi välja, et ükskõik mis tegevus on, aga see peab lõbus olema. Noored arutlesid avameelselt kõikidel teemadel ja kohati oli raske intervjuud kontrollida ja hoida fookuses. Võrreldes esimese fookusgrupiga olid noored väga iseteadlikud, näiteks arvas Anu (13): *„Mind küll ei mõjuta, kas mu sõber käib trennis või mitte, ma tahan politseinikuks saada ja siis mul on vaja trenni teha.*“ Teiselt poolt tuli ka ükskõikset suhtumist, Markus (12): *„Mul täitsa ükskõik, mis ma teen, mu ema käsib kuskil huviringis käia ja siis ma lihtsalt käingi, aga mängiksin parema meelega noortekas playstationit.*“ Võrreldes teiste vanusegruppidega toodi rohkem välja suviseid laagreid. Arutluses, milliseid oskusi noortel tulevikus vaja läheb, toodi üheselt välja suhtlemisoskus, julgus esineda ja omavaheliste konfliktide lahendamise oskus, liigne kaebamine on probleem. Mitmed noored nõustusid Elisa (13) väitega: *„Ma tahaksin elada Pärnus, sest siis on hea lähedal Kihnus käia kui tahtmine tuleb või kui linnas raskeks läheb.*“ Noorte vastustest tuleb välja, et nad tahavad elada Kihnus, aga neil puudub ettevõtlikkus, et ise korraldada, otsida võimalusi oma soovide ellu viimiseks. Noorte omaalgatus on madal, pigem on suhtumine, et keegi teine peab nende jaoks asjad välja mõtlema, ette valmistama ja siis nemad hindavad, kas see sobib või mitte. See kehtib ka huviharidus- ja tegevusteenuste kohta.

Kõige noorema vanusegrupiga (7–10 a) viidi fookusgrupi intervjuu läbi viimasena, mis oli õige otsus, sest noored vajasid palju selgitamist, just 7–8-aastased, kellele tuli küsimused lihtsas keeles lahti seletada, eelnev intervjuude kogemus lihtsustas protsessi. Vaatamata noorele eale, olid noorte nägemused üllatavalt selged, nad tahavad rohkem mängulisi ja käelisi tegevusi (maalimine, meisterdamine) ja teistest vanusegruppidest

erinevalt tõid konkreetselt välja, et nad soovivad oma vanemate ja kogu perega rohkem koos aega veeta, Lii (9): „*Vend on oma toas, teda ei tohi segada, õde on mandril koolis, ema ja isa teevad tööd kogu aeg. Ma tahaks küll nendega rohkem koos asju teha, aga kellelgi pole aega.*“. See on oluline, sest näitab vajadust, kaasata lapsevanemaid huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisse, näiteks läbi ühiste ürituste korraldamise. Marie (10) lisas: „*Mulle meeldivad kõik huvitegevused, kus saab liikuda, ma käin tantsutrennis, kergejõustikus, kui viitsin siis pallitrennis. Robootika on väga igav, seal ma ei käi. Tegelt ma käin akordioni ka veel mängimas.*“ Noored rõhutasid, et juhendaja peab olema lahke ja rõõmus ning alati võiks mingit lõbusta mängu mängima, näiteks „haned-luiged, tulge koju“.

Fookusgrupi intervjuudes noortega selgus (tabel 5), et noored on oma eluga Kihnu saarel üldiselt rahul, nad väärtustavad oma kodukohta, tunnevad muret tuleviku pärast ja soovivad juurde huvitegevusi, mis mandril on elementaarsed.

Tabel 5. Noorte arvamus noorsootöö ja huviharidus- ja tegevusteenuste olukorrast Kihnu vallas

Hetkel hästi	Hetkel halvasti	Tahaks, et oleks
<ul style="list-style-type: none"> • On saar nagu Kihnu • Turvaline elukeskkond • Lasteaed ja kool • Huviringid – tantsutrenn, pallimängude trenn, robootika • Pilliõpe (akordion, viiul, kitarr, trumm) • Huviringid on tasuta • 4H “Suarõ Nuõrõd” • Ürituste mitmekesisus • Suvised laagrid, lemmik purjetamine 	<ul style="list-style-type: none"> • Kohvikut (aastaringne) ei ole • Kino ei ole • Praamid ei sõida siis, kui vaja • Vähe lapsi • Noorte aktiivsus on madal • Krossirada ei ole • Ujulat ei ole • Jõusaali sisustus vana • Noortetuba ei ole lahti nädalavahetustel 	<ul style="list-style-type: none"> • Bändiruum • Spaa, ujula • Piljard • Kino • Krossirada • Kokandusing • Matkaring • Võitluskunstide trenn • Kunstiring • Akrobaatikatreenn • Tennisetrenn • Kohvik

Allikas: autori koostatud

Noortele pakkus põnevust 2019. a sügisest alustanud robootikaring, väga meeldis suvine purjetamislaager, kus lisaks purjetamisele omandatakse teadmisi ohutusest üldiselt (esmaabi, veeohutus, tuleohutus jms). Kõige rohkem tundsid noored puudust aastaringsest kohvikust, kus sõpradega aega veeta, kohvikukülastust peeti oluliseks aja veetmise viisiks. Mainiti halba praamiühendust, et alati kui noortel on planeeritud mandrile minna (teater, krossiraja või ujula külastus), siis on tormine ilm ja praam ei

sõida. See on oluline välja tuua, sest näitab teenuste kättesaadavuse piiratust. Kõige nooremad tundsid puudust rohkem ujulast ja kinost kui huviringidest. Vanemad korraliku sisustusega bändiruumist, krossirajast. Huviringidest toodi välja veel kokandus-, kunsti-, akrobaatikaring ning tennisetrenn. Sooviti võitluskunstide trenni ning loodus- ja matkaringi, kus oleks kodukaitse teemad käsitletud (n mitu päeva telkidega metsas ööbimine).

Huvitegevusteenuste pakkujad ja ringide juhendajad tõid välja, et noorte soovitud huvitegevusi on keeruline pakkuda, sest ei ole piisavalt juhendajaid, eriti kvalifitseeritud juhendajaid ning koostöö teenusepakkujate ja seotud osapoolte vahel on nõrk. Kuna saarel ei ole sobivaid juhendajaid, siis käivad 3 juhendajat mandrilt juhendamas (tantsutrenn, kitarri/trummiõpe, akordioniõpe/mudilaskoor/ansambel). Mandrijuhendajate palkamine tähendab lisakulutusi transpordi- ja majutuskulude hüvitamiseks.

Huvitegevusteenuse pakkujad tõdesid, et ei ole mõelnud sellele, milliseid võtmepädevusi nad lisaks erialastele oskustele õpetavad. Pilliõppes on igale pillile pärimusmuusika ainekava, kus on väljatoodud pillimängimise tehnilised oskused, lood, mida noor peab oskama mängida, kuid seotust võtmepädevuste ja teiste ainekavadega pole märgitud. Teistes huvitegevustes puuduvad ainekavad, kirjutatud eesmärgid ja õpiväljundid. Arutelu käigus huvitegevusteenuste sisust ja võtmepädevustes tõdesid kõik juhendajad, et nende tegevused arendavad noortes võtmepädevusi, mis aitavad neil tulevikus oma isiklikus ja tööelus paremini hakkama saada, aga juhendajad ei ole seda teadvustanud ja kogu ringitegevus ei ole süsteemse õppetegevusega, selgete eesmärkidega. Näiteks kõik lapsed õpivad pillimängu mitte noodist vaid kuulmise järgi, mis arendab noortes eriti kuulamis- ja keskendumisoskust, robootikaringis omandatakse palju matemaatika-pädevusi ja tehnoloogia (sh programmeerimine) kasutamise oskusi, spordiringides arendatakse koostöö ja enesejuhtimise (pingetaluvus, tunnete juhtimine, eesmärkide püstitamine) oskusi. Tantsuõpetaja (29) tõi välja: „*Me teeme väiksemates rühmades meeskonnatööd, kus lapsed peavad koos välja mõtlema tantsu ja siis grupid esitavad üksteisele seda, aga nad ei suutnudki ühist tantsu esitada, sest ei jõudnud gruppides üksmeelele. Teen seda harjutust sellepärast, et tahan ise õpetajana näha, kes sobivad paremini kokku ja kellega on raskem koostööd teha. Ei ole kunagi mõelnud, mida*

see lastes arendab. Edaspidi hakkab seda teadlikumalt tegema.“ Teenusepakkujad peavad huviharidus- ja tegevusteenuseid kõige olulisemaks noorsootöö osaks.

Nii nagu noorsootöö seaduses (2010) on välja toodud, et noorsootööd tehakse noorte jaoks ja koos noortega, rõhutasid ka noored tegevusi koos noortega. Ele (13) arvas: *„Noorsootöö on see, kui tehakse asju noorte jaoks nii, et neist kasvaksid normaalsed inimesed, et nad saaks endaga hakkama.“* Lapsevanemad, eksperdid ja teenusepakkujad rõhutasid huviharidus- ja tegevusteenuseid kui noorsootöö kõige tähtsamat valdkonda, lapsevanematele seostus noorsootöö ka probleemsete noortega.

Ekspertide, teenusepakkujate ja noortega läbi viidud intervjuude baasil kaardistati huvigrupid, töötati välja huvigruppide kaart ja võrreldi omavahel huvigruppide panust ja rahuolu tagavaid aspekte huviharidus ja -tegevusteenuste pakkumisel (tabel 6). Huvigrupikaardil (lisa 9) on välja toodud, kes on teenuse olulised mõjutajad, mis on nende huvi seoses teenusega. Otsustamise protsessidesse ja tegevuste elluviimisse tuleb kaasata noored, KOV, huvitegevuste juhendajad, noorsootöötaja, õpilasesindus, noortekeskus, rahvamaja ja Kihnu põhikool. Kõige suurem mõjutaja on KOV, mis pakub ise või tellib kolmandalt sektorilt ja rahastab huviharidus- ja tegevusteenused. Olulised isikud, keda tuleb kaasata on vallavanem, rahvamaja juhataja, noorsootöötaja, kooli direktor ja huvijuht, noorte esindajatena õpilasesinduse president ja 4H eestvedaja.

Kõige suurem huvi on noorel, kes tahab teha huvitavaid ja õpetlikke tegevusi nii, et oleks lõbus. KOVi ootused noorele on aktiivne teenuste tarbimine ja tagasiside andmine. Olulise huvigrupina tuleb välja tuua SA Kihnu Kultuuriruum, mis ühelt poolt mõjutab teenuste pakkumist noortele korraldatavate laagrite ja kultuurisündmustega, teiselt poolt on ise huvitatud, sest pillilapsed esinevad enamustel sündmustel. SA Kihnu Kultuuriruumi eesmärk on unikaalse kihnu kultuuri hoidmine, arendamine ja tutvustamine maailmas. Kõikidest tegevustest on informeeritud lapsevanemad, aga nende huvi kui ka kaasatus on passiivsed. Passiivsed huvigrupid on meedia, kogukond ja Kihnu ettevõtjad. Kui võrrelda oluliste huvigruppide panust (tabel 6) huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel, siis väga suur roll on KOVil, mis oma arengudokumentide ja ressurssidega reguleerib teenuste pakkumist.

Tabel 6. Huvigruppide panus ja rahuolu tagavad aspektid huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel

Huvigrupi rahuolu	Prioriteetne huvigrupp	Huvigrupi panus
Sõpradega koos lõbusalt aega veeta, saada uusi oskusi, kohaneda muutustega, reisida Eestis ja välismaal	Noor	Aktiivne osalus, tagasisidestamine, ettepanekute tegemine, omaalgatus, lai silmaring
Ettevõtlikud noored, noored loovad ise töökohti saarel, kooliõpilaste arv min 40	KOV	Arengudokumendid, ressursid võimaluste pakkumine, tagasiside kogumine
Sisustatud vaba aeg. Õnnelik laps, kes saab hakkama koolis ja väljaspool pere- ja koolielu	Lapse- vanemad	Julgustada lapsi osalema noorsootöö teenustes, tunda huvi tegevuste vastu
Õpilaste head õppetulemused, rahulolevad õpetajad, koolirahu	Kihnu Kool	Teha ettepanekuid, pakkuda teenuseid, koostöö osapooltega
Põnev koolielu, vähe koduseid töid, kaasaegsed õppimistingimused	Õpilasesindus	Aktiivne osalus, teha ettepanekuid, tagasisidestamine
Tunnustust tehtud töö eest, oskused omandanud õpilased, motivatsiooni	Huviringide juhendajad	Järjepidevus, eesmärgistatud tegevused, kõrge osalus protsent
Aktiivne osalus, piisavad ressursid	Rahvamaja	Noorte kaasatus, võimaluste pakkumine (sh sport), koostöö
Aktiivne osalus, noorte omaalgatus, piisavad ressursid, vähe riskinoori	Noorte- keskus	Noorte kaasatus, võimaluste pakkumine, tagasiside kogumine, koostöö osapooltega
Põnevad osalus võimalused, noorte omaalgatuse toetus, piisavad ressursid, ruumid	4H	Noorte kaasatus, ettevõtlikkuse arendamine, tagasiside kogumine, koostöö osapooltega
Aktiivne osalus, oskustega pillilapsed sündmustel, piisavad ressursid	Kihnu Kultuuriruum	Noorte kaasatus, kultuuriliste võimaluste pakkumine, koostöö

Allikas: autori koostatud

Huviringide juhendajad on teenuste alustala, sest nende töö edukusest sõltub, kas noortele pakuvad huviringid huvi ja kas nad omandavad nendes tegevustes uusi oskusi. Erinevate osalusvõimaluste pakkujatena on välja toodud noortetuba, noorteühendus 4H, rahvamaja ja Kihnu Kultuuriruum, mille rahulolu on saavutatud siis, kui noored nende tegevustes aktiivselt osalevad. Õpilasesindus ja Kihnu Kool on Kihnu kontekstis ühed olulisemad koostööpartnerid ja mõjutajad, nii samuti nagu lapsevanemad, kes soovivad, et nende lapsed oleksid õnnelikud.

Avasta etapi lõpuks oli teostatud dokumendianalüüs, läbi viidud intervjuud ja välja selgitatud huviharidus- ja tegevusteenuste huvigrupid. Kogutud info analüüsimine ja sünteesimine toimub määratle etapis, mille kirjeldus on välja toodud tabelis 7.

Tabel 7. Huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu määratlemise etapi kirjeldus

Teenuse-disaini protsess	Meetodid	Valim/ allikas	Väljund / informatsioon
Määratle	Tegevus-mudeli kaardistamine (Lisa 10)	Kolme eksperdi ja seitsme teenusepakkuja intervjuude ning dokumendianalüüsi põhjal.	Visualiseeritud sarnaste omaduste ja tunnuste järgi segmenteeritud sihtgrupid, nende väärtused, motiivid, ootused ja võimalused tarbimiseks ja võtmetegevuste seosed.
	Tüüpkliendi profiili koostamine (Lisa 12)	Nelja fookusgrupi intervjuu (noored, teenusepakkujad) tulemuste ja segmenteerimise põhjal.	
	Empaatia-kaardi koostamine (Lisa 13)	Kolme fookusgrupi intervjuu (noored) tulemuste põhjal, valitud tüüpkliendile.	Visualiseeritud kliendi otsustusprotsess nii nagu see on.

Allikas: autori koostatud

Määratle etapis koostas autor läbiviidud intervjuude ja dokumendianalüüsi tulemustest lähtudes tegevusmudeli lõuendi (lisa 10), mis on kolmanda osapoolle poolt rahastatud organisatsiooni mudel st teenuse saaja ei ole selle eest maksja. Väärtusvoo peamised tulud on valla eelarve, projektipõhine rahastus, aga ka noorte head õpitulemused koolis. Tähtsaimad kanalid on kooli infosein, Kihnu noorte *Facebooki* grupp ja lapsevanemate e-posti aadressid. Huviharidus- ja tegevusteenuste väärtuspakkumine seisneb tasuta või madala osalustasuga teenuses ja uute oskuste omandamises, mida formaalõppes ei õpita.

Peamiste tugevustena huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel võib välja tuua kohaliku omavalitsuse toetuse teenuste pakkumisel ja järjepidevuse pilliõppes. Peamised nõrkused on kvalifitseeritud juhendajate puudus ja passiivne koostöö huvigruppide vahel. Ohuna tuleb välja tuua riigipoolse huvihariduse ja huvitegevus lisatoetuse lõpetamise ning võimalusena koostöö võimalused mandril asuvate huviharidus- ja tegevusteenuste pakkujatega. Huviharidus- ja tegevusteenuste SWOT-analüüs KOVi vaates on välja toodud lisa 11.

Fookusgrupi intervjuude põhjal koostas autor tüüpkliendiprofiili meetodit kasutades igale vanusegrupile persooni (lisa 12). 7–10-aastaste vanusegrupi esindaja on 8-aastane Ahto, kes on energiline, füüsiliselt aktiivne ja elab tavalist maal elava lapse elu, kellele meeldib onni ehitada, merel paadiga sõita ja kala püüda. Keskmise vanusegrupi (11–13 a) esindaja on 12-aastane Anna, kes suure pere keskmise lapsena saab vähem tähelepanu kui soovib,

millest tulenevalt soovib seda kompenseerida väljaspool kodu. Iseseisva lapsena jätab Anna tagasihoidliku mulje, kuid gruppi sulandudes on võimukas ja ei tule toime sotsiaalsete pingetega. 14–16-aastaste vanusegrupi esindaja on 15-aastane Mirtel, teismelisena on ta tujukas, ei osale enam huvitegevustes, mis varem köitsid. Tunneb hirmu mandrile kooli minemise ja uute koolikaaslastega hakkama saamise ees. Välja valitud 11–13-aastaste vanusegrupi esindajale Annale koostati empaatiakaart (lisa 13), millelt selgub, et tähtis on eduelamus, personaalne tähelepanu, kuid kahju võib tulla madalast enesehinnangust, mis pärsib ka ettevõtlikkust ja omaalgatuse julgust.

Noortel on käesoleval nutiajastul omavahelist silmast silma suhtlust jäänud vähemaks, millest tulenevalt ollakse arad teiste ees oma mõtete avaldamisel ja seisukohtade kaitsmisel ning kui keegi peaks avalikult esitama vastuargumente, siis sellega ei tulda enam toime. Sõnapilves joonisel 8 on välja toodud noorte arvamus neile vajalikest oskustest ja omadustest.



Joonis 8. Noorte arvamus neile vajalikest oskustest ja omadustest (autori koostatud)

Noored näevad kitsaskohti huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumises ning üldises elukorralduses Kihnu vallas, aga keegi teine võiks probleemid lahendada, ise panustamise võimalusi nähakse vähe. See tuleb ühelt poolt perekondlikest hoiakutest ja teiselt poolt sellest, et Kihnu vallas ei ole eesmärgipäraselt tegeletud noorsootööga, millele hakati rohkem tähelepanu pöörama alles 2019. aastal.

Õpitulemused koolis on head, ollakse kohusetundlikud, aga väljaspool kooli tegevustes ei olda sihikindlad, esimeste raskuste ilmnemisel antakse alla, näiteks trummiõppes, alguses on väga põnev ja lihtne saada selgeks algtõed, aga kui peab hakkama rohkem harjutama ja õppima, et saaks mängida konkreetseid lugusid, siis kaob huvi ja loobutakse, tulemust soovitakse kiirelt saavutada. Kohusetunne on nõrk, kergekäeliselt jäetakse huvitegevuses osalemata, kui tuleb midagi põnevamat ette ja jäetakse juhendajale teatamata, seda ei peeta vajalikuks. See tuleneb järjepidevuse, tegevuste mõtestamise ja tulemuste mõõtmise puudumisest huvitegevusteenuste pakkumisel.

Noortel on puudu lisaks ettevõtlikkuspädevusele ka sotsiaalsedepädevustest, omavahelisi konflikte ei suudeta iseseisvalt ära lahendada, koheselt minnakse kaebama ja õigust otsima täiskasvanud inimeselt. Määratle etapis sai selgeks tegevusmodeli lõuendi abil, kuidas Kihnu vald loob, edastab ja talletab huviharidus- ja tegevusteenuste väärtust, millised on tugevused ja nõrkused. Määratleti huviharidus- ja tegevusteenuste tüüpkliendid, nende motivaatorid ja muretekitajad.

Arenda etapis (tabel 8) koostas autor loovmeetodite töötubades genereeritud ideede põhjal valitud sihtgrupi esindajale Annale väärtuspakkumise kaardi, analüüsi klienditeekonda ja töötati välja robootikaringi teenusekontseptsioon, jõuti testimise faasi.

Tabel 8. Huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu arenda etapi kirjeldus

Teenuse-disaini protsess	Meetodid	Valim/ allikas	Väljund / informatsioon
Arenda	Loovmeetodid	Neli noort 11–13a sihtgrupist. Viis fookusgrupi intervjuud (teenusepakkujad, noored), kaks intervjuud lapsevanematega.	Konkreetselt sihtgrupi parem mõistmine, et koostada teenusekontseptsiooni kirjeldus. Visualiseeritud kujul plaan.
	Väärtus-pakkumine (Lisa 14)		
	Klienditeekond		
	Teenuse kontseptsioon, testimine	Testitakse 11–13a sihtgruppi esindava kahe noorega.	Tagasiside loodud huviharidus- ja tegevusteenusele ja uued ideed.

Allikas: autori koostatud

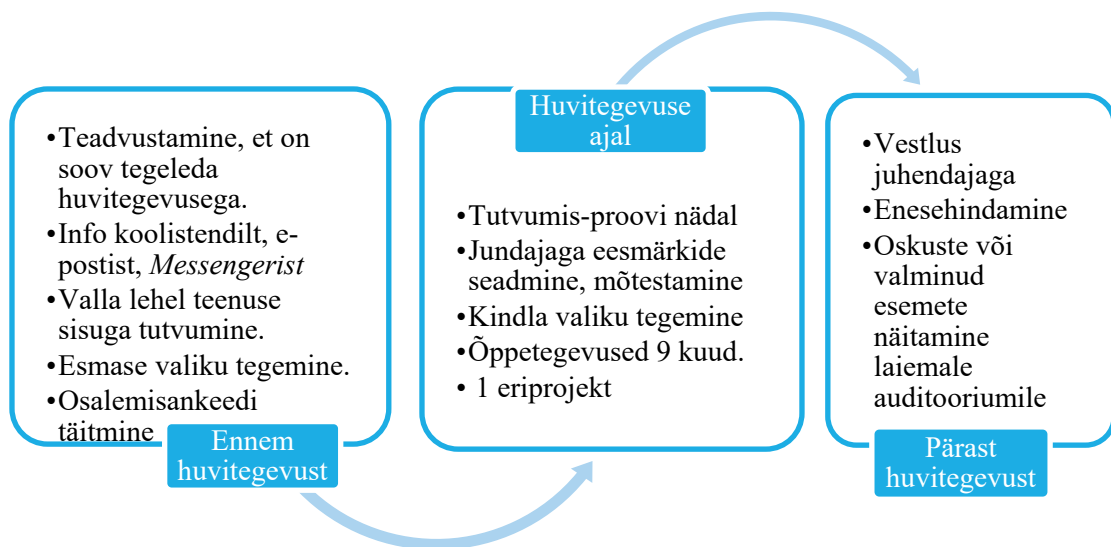
Väljatoodud kolme vanusegrupi tüüpkliendi analüüsile, valis autor 11–13-aastaste sihtgrupi, sest nemad suudavad mõtestada huvitegevusteenuste sisu ja eesmärgi ning on huvitatud teenuste parendamisest kuna tarbivad neid Kihnus vähemalt kolm aastat. Koos

kahe poisi ja kahe tüdrukuga viidi läbi kaks koosloome töötuba, et koguda ideesid ja arvamusi neile suunatud teenuste kohta. Grupitööna valiti teenuse prototüübiks robotikaring ja mõtestati lahti teenuse protsess ja eesmärk, tulemused visualiseeriti kujul, mis infolehena köidaks sihtgrupi tähelepanu ka kool stendil. Sihtgrupi paremaks mõistmiseks koostas autor koos noortega Annele väärtuspakkumise lõuendi (lisa 14).

Persoona Anna (12 a), kellele meeldib tantsida ja pillimängida, avastas kooli infostendilt reklaampostri (lisa 15), millel tutvustatakse robotika huviringi. Anna nagu kõik teised tema vanused noored armastab aega veeta telefonis surfates, ta on päris osav tantsuvideote tegemises ja saab arvutis hakkama kergemate videomontaažidega. Ta on alati valmis proovima uusi asju ja kuna robotikaring on Kihnus üsna uus teenus, siis ta usub, et saavutab seal edu, saab niimoodi pere ja sõprade tähelepanu. Lisaks köidab teda asjaolu, et parimad saavad osaleda Tallinnas toimuvatel robotikavõistlustel. Annale meeldib robotikaringi puhul see, et ta saab juhendajalt individuaalset tähelepanu ja mitmetes tegevustes on võimalus otsustada ise, mitte ei pea teiste arvamusega arvestama. Ta usub, et kui omandab uued oskused, siis ta leiab uusi sõpru ja on koolis populaarne. Lisaks on võimalus sõita mandrile robotika võistlustele, mida kindlasti kajastatakse sotsiaalmeedias ja kohalikus lehes.

Annale teeb muret, et robotikas peab alati kohal käima ja kui on tahtmine võistlustel võita, siis peab meeskonnatööd tegema, ei saa alati oma tahtmist. Kuna Annale on teistest parem olemine ja eduelamus väga olulised, siis ta on valmis pingutama. Ta on küll alles 12-aastane ja Kihnu koolis on käia veel kolm aastat, siis ta teab oma vanema venna järgi, kes käib mandril üheteistkümnendas klassis, et linna kooli minna ja kohaneda uue eluga on väga raske, seega peab ta tähtsaks õppida peale tantsimise ja pillimängu, midagi teistsugust, mis aitab eristuda teistest. Uute sõprade leidmiseks, peab olema julge suhtleja, ja peab teistega arvestama. Kõige toredam oleks saada robotikaringist nii palju teadmisi, et ühel päeval ise teha endale robot, kes toad koristab, võtab tolmu ja viib mustad nõud nõudepesumasinasse. Siis oleks kindlasti ema ja isa ka väga uhked.

Joonisel 9 on esitatud klienditeekond huviharidus- ja tegevusteenuste vältel, mis on jagatud kolme etappi: enne teenust, teenuse kasutamise ajal ja peale teenuse kasutamist.



Joonis 9. Huviharidus- ja tegevusteenuse klienditeekond (autori koostatud)

Klienditeekond algab teadvustamisest, et on soov osaleda huviharidus- ja tegevusteenustes. Anna osales möödunud kooliaastal akordioni ja viiuliõppes, mõlemas üks kord nädalas ja tantsutrennis kaks korda nädalas. Kuna Anna on akordionimängus osavam, siis ta tunneb, et uuel õppeaastal ta ei soovi jätkata enam viiulitundides. Uue õppeaasta alguses septembri teisel nädalal on pandud kooli stendile ülesse erinevate huviringide tutvustusplakatid sh robootikaring (lisa 15).

Huviringide info koos ainekava tutvustusega saadetakse ka lapsevanemate e-postile ja koolinoorte ühisesse *Messengeri* gruppi, kus on link, mis viib Kihnu valla kodulehe noorsootöö alamlehele, kus on eraldi osa huvitegevusele. Huvitegevuse sektsioonis on kõikide huvitegevusteenuste ainekavad ja juhendajate tutvustus, toimumise ajad ja kohad. Lisatud on *Google Forms*i „Huviringidesse registreerimise“ ankeet. Annale jääb silma robootika plakat, see on uudne ja tundub põnev. Anna läheb koolist koju, räägib soovist emale, koos vaadatakse valla kodulehelt robootika ainekava (lisa 16) ja registreeritakse Anna akordioni-, robootika- ja tantsu huviringidesse. Annale pakub huvi ka pallimängude trenn, aga ema soovib ikkagi robootikat, sest üks füüsiline tegevus on juba valitud ja tundub, et robootikas õpitakse eluks väga vajalikke oskusi.

Huvitegevuse toimumise esimesel nädalal on proovinädal, kus lapsed saavad veenduda, kas esialgne valik neile meeldib. Robootikaringis käib koos Annaga kokku 10 noort, koos juhendajaga arutatakse läbi, mida üheksa kuu jooksul tehakse, milliseid oskusi

arendatakse, milline noorte käitumine on aktsepteeritav. Uuendusena on võimalik kõigil noortel, kes osalevad regulaarselt robotika ringis ja teevad ära ülesanded, saada lisahindeid matemaatika aines. Annale on see suur motivaator, sest matemaatika on talle raske aine ja ta tahaks saada paremaid hindeid.

Huvitegevuse lõppedes mai lõpus enne suvisele koolivaheajale minemist viiakse huviringis osalejate vahel läbi grupiintervjuu, kus koos juhendajaga arutatakse, kas õppeaasta alguses seatud eesmärgid saavutati. Milliseid teadmisi ja oskusi noored omandasid ja millised tulevikupädevused arenesid eriti hästi ning millele tuleks järgmisel õppeaastal rohkem tähelepanu pöörata. Noored viivad läbi enesehindamise testi.

Viimases ehk elluviimise etapis kogus autor tagasisidet loodud robotikaringi infolehe kohta noortelt, kellega viidi läbi 11–13-aastaste fookusgrupi intervjuu. Noortele pakkus see huvi, eriti meeldis võimalus saada lisahindeid matemaatikas. Väljatöötatud robotika ringi ainekavale (lisa 15) andis väga positiivse tagasiside robotikaringi juhendaja ning oli veendumusel, et algaval 2020/21 õppeaastal võetakse see kasutusele. Läbirääkimisi peab pidama kooli juhtkonna ja matemaatika õpetajaga, et leida integreerimise võimalusi.

Käesolevas alapeatükis andis autor ülevaate arendusuuringu tulemustest. Uuringu läbiviimine oli väga mahukas ja erinevaid osapooli kaasav ja andis väga olulise sisendi mõistmaks, kuidas arendada huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas. Huvigruppide välja selgitamine, tegevusmudeli kaardistus, persoonade loomine, empaatiakaart ja väärtuspakkumise lõuend, loovtöö meetodid, noortega koos robotikaringi tegevuste ja sisu mõtestamine ning selle visualiseerimine sidus ühtseks tervikuks kogu arendusuuringu. Järeldused ja ettepanekud huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks Kihnu vallas, loodud ainekava ja ressursianalüüs on välja toodud järgmises alapeatükis.

2.3. Järeldused ja ettepanekud huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks Kihnu vallas

Ootused noortele tuleviku kujundamisel on hetkel kaalukamad kui kunagi varem, seetõttu on noorte osalus hariduses, tööhõives ja ühiskonna arendamises eriline väljakutse nii lapsevanematele, kohalikule omavalitsusele kui riigile tervikuna. Surve noortele saada

hakkama kõikide „õigete“ valikutega, toob kaasa pinged, millega toimetulekuks on võimalused ebavõrdsed: alates elukeskkonnast, sotsiaalsetest sidemetest kuni isikuomaduste ja nende arendamise võimalusteni. Noortel peab olema võimalik katsetada, eksida ja avastada. Alapeatükis tuuakse kõige pealt välja kõige olulisemad järeldused uuringust ja tehakse ettepanekud Kihnu vallalale huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks.

Peamised järeldused, mis uuringust tulenesid, olid järgmised:

- Kihnu vallal puuduvad selged noorsootöö arengusuunad ja eesmärgid sh huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks, puudub noorsootöö arengukava. Morciano jt (2014, lk 85) toovad välja, et tulemusliku noorsootöö elluviimiseks ja osapoolte koostöö ergutamiseks peavad olema koostatud selgete eesmärkidega ja mõõdetavate tulemustega tegevuskavad ja arengudokumendid.
- Huviharidus- ja tegevusteenuste kättesaadavus on rahuldav (valik on väike), teenuste sisu, eesmärgid ja tegevused on mõtestamata. Davies jt (2011) uuringust selgub, et piiratud ligipääs noorsootöö teenustele sh huviharidus- ja tegevusteenustele omab pikaajalist pärssivat mõju tulevikupädevuste omandamisel.
- Kõige rohkem on puudus ettevõtlikkus- ja sotsiaalpädevusi arendavatest huviharidus- ja tegevusteenust. Tööhõive seisukohalt rõhutavad nii OECD (2014, lk 109) kui Euroopa Komisjon (2014) oma uuringutes just nende pädevuste eelisarendamise vajalikkust.

Kohaliku omavalitsuse korralduse seadusega (1993) on KOVil kohustus korraldada oma haldusterritooriumil noorsootööd, ning vastavalt noorsootöö seadusele (2010) tegeleb kohalik omavalitsus eelkõige noorsootöö reaalse korraldustööga, seejuures sätestab noorsootöö prioriteedid oma arengukavas, planeerib nende teostamiseks vajalikud eelarvevahendid oma eelarves ning rahastab ja arendab nii munitsipaalomandis olevaid noorsootööasutusi kui delegeerib ülesandeid kodanikuühendustele. Vastavalt noorsootöö seadusele (2010) mõistetakse noorena 7–26-aastaseid füüsilisi isikuid. Huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumine keskendub 7–19-aastastele.

Läbiviidud uuring keskendus eelkõige 7–16-aastastele noortele, sest kõige suurem eripära võrreldes mandriga on see, et saarel elavad alaliselt koolieelikud ja 7–16-aastased noored

(põhikooli õpilased), kes on peamine huviharidus- ja tegevusteenuste sihtgrupp. Uuringu tulemust tehtud järeldusi võrreldi teoreetiliste lähtekohtadega esimesest peatükist ja tehti ettepanekud valdkonna arendamiseks.

Uuringust selgus, et Kihnu vallale on oluline noorte mitmekülgne areng, vallas puudub munitsipaal- või erahuvikool, huvitegevust korraldab suures osas vald ise, huviringide korraldus on 100% vallavalitsuse halduses. Ord jt (2018) toovad välja, et tulemuslikuks noorsootööks peavad olema sobivad keskkonnad, palgal erialase haridusega noorsootöötajad (kelleks on ka huvitegevuse juhendajad), tehakse vald- ja ametkondade üles koostööd ning tunnustatakse ja väärtustatakse noori, noorsootöötajaid kui organisatsioone.

Riigi poolt on kehtestatud omavalitsustele huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumiseks lisatoetus, mille eesmärk on mitmekesistada ja pakkuda uudseid või täiendatud teenuseid, koos KOVi enda panusega moodustab noorsootöö eelarve ligikaudu kaheksa protsenti kogu eelarvest (Kihnu vald, *n.d.*). Lisaks sellele tuleb KOVil leida läbi Eesti Noorsootöö Keskuse (ENTK), Avatud Noortekeskuste Ühenduse (ANK) võimalusi huviharidus- ja tegevusteenuste lisarahastamiseks (n projekti konkursid Vara Ait, Nopi Üles), et koolitada juhendajaid, soetada vajalikku inventari, motiveerida noori huvialaga seotud väljasõitudega (n Proto tehas, AHAA keskus, osalemine noorte laulu-tantsu- ja pillipeol, TV 10 olümpiastarti). Läbi ühiste väljasõitude arendatakse noortes ühtekuuluvustunnet, sotsiaalset suhtlust, sallivust ja teistega arvestamist. Oluline on säilitada ja tugevdada positiivset Kihnu kuvandit ning omavalitsuse toetust noorsootööle, kajastada meedias tegevusi ja tunnustada tegijaid.

Tulenevalt noorte soovidest, valla eesmärkidest ja tulevikutrendidest on vajalik koostada Kihnu valla noorsootöö arengukava, koostamisel rakendada teenusedisaini praktikaid. Uuringus osalenute arvates on noorsootöö eesmärgiks tegevused noorte jaoks, mis aitavad neil oma eluga paremini toime tulla. Kuna noorte arv on väike (aastaks 2024 langeb põhikooliõpilaste arv 39lt 32le), tuleb leida kesktee pakkumises valla eesmärkide, tuleviku trendide ja noorte soovide vahel.

Noorsootöö sh huviharidus ja -tegevus toimib noorte vabal tahtel, nende soove arvestades (Council of European..., 2010), seega on äärmiselt oluline küsida ja kuulata noorte

arvamust regulaarselt, kaasata neid otsustamise protsessidesse. Tagasiside uuringut saab teostada läbi noorteühingu 4H „Suarõ Nuõrõd“ ja Kihnu Kooli õpilasesinduse ning noortetoa, kasutada olemasolevaid sotsiaalmeedia kanaleid, eelistada gruppintervjuude läbiviimist, mida saab korraldada noorteürituste raames. Ankeetküsitlusi kasutada mandril elavate kihnlaste tagasiside kogumisel. Laiema auditooriumi tagasiside küsitlus viia läbi vähemalt 1 kord aastas.

Ching jt (2016) ja Kesler (2019) rõhutavad, et kavandades huviharidus- ja tegevusteenuseid on vaja arvestada väärtustega, mis tulenevad kohalikust kogukonnast ja määravad millised eesmärgid tegevusele seatakse, kuid arvestama peab ka üldisi maailmatrende nagu tehnoloogia areng, uued töötamise vormid, elanikkonna vananemine (Kearney, 2019). Tulemuslikkust hinnatakse tegevuste sooritamise, eesmärgi saavutamise ja osalejate enesehindamise järgi. Lähtuvalt analüüsist tuleb seada huviharidus- ja tegevusteenuste prioriteedid järgmiselt:

- Pärimuskultuuril põhinevad huvitegevused (pilliõpe, käsitöö, laul ja tants). Kuna traditsiooniline käsitöö ei köitnud huviringina noori, on võimalus see integreerida käsitööõpetusega koolis.
- Mitmekülgse sportliku tegevuse pakkumine, pakkuda tsükliõppevormi (n purjetamine, tennis, erinevad tantsustiilid, võitluskunstid).
- Loodus- ja täppisteaduste ning tehnoloogia (LTT) valdkonna huvitegevuse pakkumine (tehnik ja taaskasutus, robotika, loodus- ja matkaring) vähemalt ühes huviringis ning lõimituna kooli õppekavaga.

Maailma Majandusfoorumi (WEF, 2018, lk 12) tulevikutöö raportis on välja toodud, et lähitulevikus omandavad tööturul väärtused nn inimlikud pädevused nagu loovus, veenmis- ja läbirääkimisoskused, kontekstiga arvestamine, empaatia võime – oskused, mida masinad ei suuda pakkuda. Probleemi kompleksne lahendamine on tulevikus üks olulisemaid oskusi. Need pädevused on väga olulised teeninduse, turismi ja pärimuskultuuriga seotud ametikohtadel. Speckesser jt (2019, lk 1510) toovad oma uuringus välja, et äärmiselt vajalik on tuleviku tööturu seisukohalt integreerida huviharidus- ja tegevusteenustesse töö tegemise kogemuse saamine, et noortel oleks võimalik tutvuda erinevate ametikohtadega ja kogeda reaalselt töö tegemist, mis tekitab huvi konkreetse ameti vastu ja soovi ennast edasi arendada. Näiteks on Kihnus

Pärnamõisa talu, kus pakutakse majutusteenust, tootlustust, kliendid saavad soovikorral kangastelgedel kõrti kududa, perel on veel puutöökoda, kus tehakse puidust suveniirtooteid. Talu külastust ja tegevusvaldkondi saab siduda kokandusringiga, robootikaga (puutöökojas kasutatakse arvuti programme ja laserlõikureid), käsitööõppega, kui ka pilliõppega, sest noored on kaasatud folkloorikontserditele, mida pakutakse turismitalus.

Cameron ja Harrison (2012, lk 305) ning Lauristin jt (2019, lk 16) toovad välja, et tööeluks vajalikud pädevused omandatakse kõige paremini kombinatsioonis, kooli õpe, mitte formaalne õpe ja töökogemus, ning sellist oskuste omandamise viisi tuleb pakkuda juba põhikoolis. Ching jt on välja toonud, et huvihariduse ja huvitegevuse kui kõige laiaulatuslikuma ja jätkusuutlikuma mitteformaalse õppimise eesmärk on pakkuda noortele võimalusi uute teadmiste omandamiseks nendes valdkondades, mis neile on olulised ning siduda tervikuks kokku eri õppekeskkondades nagu kool, kodu, ja sõprade ringkond, omandatud teadmised ja oskused. OSKA „Töö ja oskuses 2025“ (SA Kutsekoda, 2016) ülevaates ja Maailma Majandusfoorumi tulevikutöö raportis (WEF, 2018, lk 12) on välja toodud, et kasvab vajadus tehnikaeriala ekspertide nagu tarkvara ja rakenduste arendaja, suur andmete analüütik, e-kaubanduse ekspert, kui ka hooldustöötajad, klienditeenindajad, turundustöötajad, teenuste disainer järele. Seega on oluline tekitada noortes nende erialade vastu huvi. Ettevõtete külastusi saab korraldada ka kooli õppekava raames, mis oleks väga hea näide formaalse ja mitte formaalse õppe sidumisest.

Seotud osapoolte (KOV, allasutused, lapsevanemad, noored, ettevõtjad, vabaühendused) vaheline koostöö on uuringust tulenevalt rahuldav, kuigi on olemas noorsootööd toetava taristu ja inimesed, vallas töötab noorsootöötaja. Vajalik on koostöövõrgustiku suhtluse parandamine läbi ühiste arutelude. Kogu noorsootöö info peab koonduma noorsootöötajale, info liikumine peab olema mitme suunaline ja kasutada tuleb neid kanaleid, mida vastav sihtgrupp ka kasutab, näiteks ei ole mõtet 12-aastastele mõeldud infot levitada läbi *Facebooki*, sest nemad seda ei kasuta.

Koostööd on võimalik teha erinevate huviringide vahel, näiteks kõik pilliõpetajad ühiselt planeerivad õpilaste koosmängu ja see looks eelduse ka bändi tekkimiseks. Kui on olemas juba tõsiselt võetavad noored, kellele ehitada bändiruum, siis KOVil on põhjust otsida

ressursse, ilma tõsise huvita ei ole otstarbekas ressursse planeerida kui on oht, et võimalus jääb kasutuseta seisma nagu tenniseplats. Kuna puuduvad entusiastlikud eestvedajad, koolitatud juhendajad, ei toimu tenniseõpet, TRX treeninguid (oma kehakaaluga spetsiaalsete rihmade abil tehtav jõutreening), kuigi kogu inventar ja taristu on KOV halduses. Juhendaja ehk noorsootöötaja olulist rolli rõhutab ka Teder (2018, lk 30) oma uuringus, tuues välja võimaluste loomise ja lapsevanematega koostöö tegemise tähtsuse. Lapsevanemaid tuleb kaasata huvitegevusse, näiteks läbi ühisürituste korraldamise, mis loob võimaluse, et leidub lapsevanemaid, kes on valmis ennast koolitama ja juhendama mõnda huviringi, näiteks krossiringi või tennisetrenni.

Traditsioonilise käsitööringi tegevus lõpetati ära, sest ei olnud piisavalt huvilisi tüdrukuid, kes käiksid kudumas ja heegeldamas, kuid Kihnu kultuuri jätkusuutlikkus on väga oluline nii KOVile kui kogu kogukonnale. Traditsioonilise tüdrukute käsitööõpetus tuleb integreerida kooli ainekavasse, nii et tüdrukud saavad poole aasta jooksul käsitöötundide ajal käia kõrvala majas muuseumis kangastelgedel kõrti kudumas, kus neid õpetab eraldi juhendaja. Noored saaksid hindelise arvestuse tehtud töö ees, näiteks valmistavad ise riidest nukku ja teevad sellele kihnu riided selga. Kõrdi kudumine on pikk ja raske töö, kuid ühe täiskasvanule mõeldud kõrdi jagu kootud kangast maksab ligi 300 eurot, kootud meeste kampsun maksab 550 eurot, mis peaks olema motiveeriv, et tegeleda kihnu käsitööga. Kui traditsioonilise käsitöö juhendatud tegevus on mõtestatud nii, et noored saavad aru, et kui nemad käsitööoskusi ei omanda, siis nende lastel puudub võimalus kanda kihnu riideid ning käsitööga tegelemine võib olla üks ettevõtlusvorm, kasvaks huvi oskuste omandamise vastu.

Ettevõtlikkus on otseselt seotud algatusvõime kujunemisega ning sellega, et inimene ise tegutseb muutuste nimel, Kihnu noorte ettevõtlikkus on madal, kuigi astutud on esimesi samme selle tõstmiseks. Formaalhariduse osa on ettevõtlusvõpe ja õpilasfirma loomine. Huviharidus ja -tegevusteenused saavad toetada ettevõtlikkus ja sotsiaalsete pädevuste aredamist läbi mitmekülgse tegevuse integreerides pädevusi arendavaid tegevusi oma ainekavasse. Z-generatsiooni esindajatena on ka Kihnu noored mures liigse saastatuse ja prügi pärast saarel, loodus- ja matkaringis saavad noored kaardistada kriitilised kohad, organiseerida ühise koristuspäeva, KOV omalt poolt korraldab prügi ära veo. Noortel on võimalus taotleda toetus projektifondist “Nopi Üles”, millega edendatakse noorte

aktiivset eluhoiakut ning panust kodukoha arengusse. Toetusega kaetakse kogu projektikulud, preemiaks saavad noored organiseerida väljasõidu Tartusse AHAA keskusesse. Tegevuse eesmärk on, et noored ise ütlevad, mida nad tahavad muuta ja siis viivad oma soovid ellu minimaalse juhendaja abiga.

Ettevõtlikkuspädevuse arendamist saab siduda ka spordiringidega, näiteks korraldada perepäevi, kus noored mõtlevad välja tegevused, mida koos perega teha ja korraldavad koos juhendaja ja rahvamaja abiga. Ühtlasi leevendab see noorte muret, et nad veedavad oma perega vähem aega koos kui sooviksid. Üheks lahenduseks võiks muuhulgas olla näiteks noorte ettevõtlikkust soodustava omaalgatus fondi loomine, kuhu noored saavad ise kirjutada projekti oma ideede elluviimiseks.

Noore arengu ja tööhõivevalmiduse suurendamise seisukohalt on olulised nii hindamine kui ka pädevuste demonstreerimine. Pädevuste näitamine võib aidata tööd leida. Omandatud-arendatud pädevuste kindlaks tegemise lisaväärtuseks on aga õppimisest teadlikuks saamine, mis võib parandada märgatavalt noore enesekindlust ja hoiakuid. Pierand Reid jt (2018, lk 4) rõhutavad, et huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel on vaja pöörata tähelepanu noortes erinevate pädevuste arendamisele, mis aitavad neil tulevikus hakkama saada. Uuringust selgus, et ainekavad on ainult pilliõppes, teistel huviringidel puuduvad selged eesmärgid, mida tahetakse konkreetse tegevusega saavutada, milliseid oskusi noored omandavad, kuidas neid hinnata. Kuigi ringijuhid on kõik erialase ettevalmistusega, ei ole ka nemad teadvustanud, milliseid pädevusi noortes arendatakse. Kui noorte juhendamisel pöörata suuremat tähelepanu ettevõtlikkuse arendamisele ja teadvustada, mis on tegevuse suurem eesmärk, on noortel võimalus teenida taskuraha. Näiteks aktiivsemaid pillilapsi kutsutakse mängima turismitaludesse, esinemisi ei ole palju, kuid noored panevad ise kokku oma koosseisu ja mängukava.

Fukkink ja Boogard (2020) toovad välja, et perekonnal on kõige suurem roll noore võimekuse ja hakkama saamise kujundamisel täiskasvanuna, seda võib vähendada lapsevanemate oskamatus, madala motiveeritus oma lapsi suunata. See võib tuleneda sellest, et lahti on kirjutamata huvitegevuste sisu, näiteks kui on pallitrenn, siis on aru saada, et seal mängitakse palli. Lapsevanemateni jõuab e-postiga ainult nimekiri huviringide valikust, nad ei mõtesta endale, mida huviringis tehakse, näiteks

robotikaringi sisu on raske ette kujutada. See tõestab ainekavade vajalikkust ja info jagamise süsteemi loomist. Arendusuuringu raames visualiseeris autor robotikaringi tegevused ja eesmärgid infoplakatina (lisa 15) ja koostas ainekava (lisa 16), kus on välja toodud lisaks erialastele oskustele arendatavad tulevikupädevused ja seos põhikooli õppekavaga. Ellu viimis etapis teostas autor ressursi analüüsi. Robotikaringi teenuse korraldamiseks vajalik ressurs on:

- erialase koolitusega juhendaja;
- koolitusruumid;
- õppevahendid;
- uudishimulikud noored.

Huviringi tegevus kestab 9 kuud. Juhendaja on tööl käsunduslepinguga, koormusega üks tund (90 minutit) nädalas. Kihnu keskus on väga kompaktne, koolimaja, rahvamaja, noortetuba, muuseum asuvad kõik 50 m raadiuses, koolitusruumid asuvad rahvamajas. Robotika huviringi pakkumiseks on juhendajale vajalik arvutit, kust hallata õpilaste tahvelarvuteid, ette valmistada tunnid ja näidata olulisemaid töökäike. Teenusepakkumiseks on vaja igale osalejale oma tahvelarvutit ja robotikomplekti, mille ta ise kokku paneb, soovi korral muudab ehitust ja programmeerib. Robotitele on vajalikud suured õppematid, mis on erinevate teemadega. Tabelis 9 on välja toodud robotika huviringi ühe koolitustsükli kulukus, nii et soetatakse vajalik inventar teenuse pakkumiseks, mida kasutatakse järgmistel koolitustsüklitel edasi.

Tabel 9. Robotikaringi teenuse ühe koolitustsükli kulukus ja katteallikad koos inventari soetamisega (hinnad koos käibemaksuga)

Kulu liik	Ühiku hind €	Ühik	Kogus	Summa kokku €	Finantseerimisallikas
Juhendaja palgakulu	160	kuu	9	1440	KOV
Koolitusruumide rent	80	kuu	9	720	KOV
Tahvelarvuti	240	tk	10	2400	HH/HT
Robotikomplekt Lego Mindstorm	463	tk	10	4630	HH/HT
Robotite õppematt	228	tk	2	456	HH/HT
Arvuti juhendajale	899	tk	1	899	KOV
Reserv fond (lähetusd/vahendid)	50 eur lapse kohta			500	KOV
Kulud kokku				11045	

*HH/HT– Huviharidus ja huvitegevus riiklik lisatoetus. Allikas: autori koostatud

Huviringiteenust tarbib 10 noort ja koolitustsükkel kestab üheksa kuud septembrist maini. Teenuse avamiseks vajalik inventar (tahvelarvutid, robotikomplektid ja õppematid) soetatakse huvihariduse ja -tegevuse lisatoetusega, mille kasutamiseks kirjutab KOV projekti, lisatoetus taotletakse 7486 eurot, KOVi noorsootöö eelarvest arvestatakse vahendeid 3559 eurot, kõik kokku 11 045 eurot. Arvuti eeldatav kasutus aeg on kolm aastat (põhivara maksumuse alampiir on 500 eurot), kuid see kantakse kohe kuluks ja ei arvestata amortisatsiooni. Järgnevate koolitustsüklite kulud on 2660 eurot, mis sisaldavad juhendaja tasu koolitusruumide renti ja reserv fondi lähetusteks ja väiksemateks õppevahenditeks. Kihnu vallas huviringide teenus (va pilliõppe individuaaltunnid) osalejatele tasuta. Pärast huviringi avamiseks vajaliku inventari soetamist, mis on enamuses soetatud projektirahaga, on ühe lapse maksumus KOVile 226 eurot ühes koolitustsüklis.

Teenusekontseptsiooni loomise aluseks oli loodud prototüüp, trendianalüüsis selgunud tulevikuks vajalikud oskused ja pädevused, KOVi esindaja intervjuu tulemused, potentsiaalse kasutaja intervjuude tulemused, persoon, empaatiakaart ja väärtuspakkumine. Robootikaringi teenuse kontseptsioon arvestab eelkõige noorte vajadusi, arvestades seejuures kohaliku omavalitsuse arengusuundi ja piiranguid, soodustab osapoolte vahelist koostööd ja lõimumist. Teenuse kontseptsioon sai väga positiivse tagasiside robootikaringi juhendajalt ja loovmeetodite töötoas osalenud noortelt. Magistritöö piirang on teenuse tulemuslikkuse mõju hindamine, kuna tegemist pikaajalise ja kompleksse protsessiga.

Käesolevas alapeatükis võeti kokku arendusuuringu tulemused. Lähtuvalt teooriast ja uuringu järeldustest tehti ettepanekud huviharidus ja -tegevusteenuste arendamiseks Kihnu vallas. Teenuste arendamiseks on olemas vajalikud eeldused nagu KOVi toetus, noorte tahe osaleda ja ressursid (ruumid, inimesed, rahalised vahendid). Peamisteks ettepanekuteks KOVile teenuste arendamiseks on välja töötada noorsootöö arengukava, mille alusel planeerida huviharidus- ja tegevusteenuseid ning soodustada ja isegi survestada igakülgset koostööd osapoolte vahel. Teenuste planeerimisel on vajalik noorte arvamus, selleks küsida tagasisidet regulaarselt, mitte vähem kui üks kord aastas. Huviharidus- ja tegevusteenustele on vajalik koostada ainekavad, kus on välja toodud lisaks omandatavatele erialastele oskustele ka võtmepädevused, mida arendatakse ning

teenuse seosed kooli õppekavaga. Tulemused peavad olema mõõdetavad ja iga koolitustsükli lõpus on vajalik analüüs eesmärkide saavutamise kohta. Teenuseid pakkudes, ei tohi ära unustada, et noorsootöö tervikuna toimub noorte vabal tahtel ning noored soovivad läbi rõõmsa mängulise tegevuse omandada uusi teadmisi. Teenuste eesmärgid ja sisu tuleb lahti mõtestada nii teenusepakkujatele, osalejatele kui lapsevanematele.

KOKKUVÕTE

Ootused noortele kui tuleviku elu kujundajatele on suured. Magistritöö saavutas oma eesmärgi esitada ettepanekuid Kihnu vallavalitsusele huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks, nii et need aredaks noortes pädevusi ja oskusi, mis vastavad noorte ja tuleviku tööturu ootustele. Selleks leiti vastused uurimisküsimustele, täideti püstitatud uurimisülesanded: anda ülevaade teoreetilistest käsitlustest noorsootöös, huviharidus ja -tegevus ning tulevikutöö valdkonnas, lisaks analüüsiti disaini uuringu erinevaid käsitlusi ja metoodikaid. Uuring viidi läbi jaanuar–veebbruar 2020, probleeme ei esinenud, tulemuste analüüsi põhjal tehti ettepanekud enne eriolukorra välja kuulutamist 12. märtsil 2020, mis kehtestati Vabariigi Valitsuse korraldusega nr 76 seoses ülemaailmse pandeemiaga COVID 19.

Magistritöö teoreetilises osas selgus, et huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumine peab vastama noorsootöö põhimõtetele, mille eesmärk on luua tingimused noore mitmekülgseks arenguks viisil, et see toimub noorte vabal tahtel. Lisaks jõuti seisukohale, et huviharidus- ja tegevusteenuste eesmärk on pakkuda noortele tulevikupädevusi arendavat noorsootööteenust, mille tulemused on mõõdetavad ja fikseeritavad nii, et seda on võimalik arvestada formaalses õppes või tuleviku tööelus. Noortele pakutavate teenuste arendamisel tuleb mõista noorte ehk z-generatsiooni kliendikäitumise eripärasid. Teooriast selgusid olulised tulevikupädevused, eesreas ettevõtlikkus- ja sotsiaalpädevused, arendada tuleb koostöö, probleemilahendamise, inimeste- ja enesejuhtimise oskusi. ITK oskused on vajalikud igas eluvaldkonnas, kasvab vajadus selliste tehnikaeriala ekspertide nagu suurandmete analüütik, tarkvara arendaja ja e-kaubanduse ekspert, kui ka inimlikke pädevusi esindavate erialade nagu turundusekspert, koolitaja, hooldustöötaja, teenuste disainer järele.

Kihnu huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks analüüsiti erinevate autorite

käsitlusi teenusedisaini protsessi ja meetodite kohta, uuringus võeti aluseks *Design Councili* väljatöötatud topelt teemandi mudel. Teenusedisaini protsessi meetodid ja valim on koostatud arvestades magistritöö mahtu, kohaliku omavalitsuse eripära ja sihtrühma suurus. Teostatud uuringus kasutati mitmekordsete andmete kogumise meetodit, sest see tõstab uuringu usaldusväärsust ja sarnaste tulemuste saavutamine näitab uuringu kehtivust. Kvalitatiivsete andme kogumise meetodite kasuks otsustas autor, sest Kihnu vallas on teenuste tarbijate kogu valim suhteliselt väike – 123 noort, mis annab võimaluse läheneda probleemile süvitsi. Teenusedisaini eesmärk on luua kliendile vajalikke teenuseid nii, et nende tarbimine oleks meeldiv, lihtne ja loogiline, mis ühtib ka huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumise üldiste põhimõtetega.

Magistritöö empiirilises osas analüüsiti huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumist Eestis ja Kihnu vallas. Uuringus osalesid olulised seotud osapooled: eksperdid, teenusepakkujad sh ringijuhendajad, lapsevanemad ning noored vanuses 7–16-eluaastat. Uuring koosnes neljast etapist: avastamine, määratlemine, arendamine ja elluviimine.

Avastamise etapis viidi läbi dokumendianalüüs, lisaks toimusid poolstruktureeritud intervjuud oluliste osapooltega: eksperdid, lapsevanemad, teenusepakkujad ja noored, kokku 29 inimest. Saadud tulemused olid piisavad analüüsi teostamiseks ja järelduste tegemiseks. Kui lähtuda teooriast, et huviharidust pakutakse huvikoolis, kus on erialadel riiklikult kinnitatud ainekavad, siis Kihnu vallas huviharidust ei pakuta, sest teenuseid pakub vald ise ja ainekavad on ainult pilliõppel. Kihnu vallas on huvitegevusteenuste peamiseks sihtgrupiks 7–16-aastased noored, teenused on eeskätt tasuta. Noortel on võimalik osaleda 21 huvitegevuses spordi-, muusika-, tantsu-, üldkultuuri-, loodus- ja täppisteaduste valdkonnas. Populaarsemad on akordioniõppe- pallimängude- ja tantsuring, kuigi kihnu käsitöö traditsioonide jätkumine on oluline nii lapsevanematele kui KOVile, suleti käsitööring 2019. a , sest noortel puudus selle vastu huvi.

Läbi viidud uuringu põhjal koostati SWOT analüüs KOVi vaates huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisele ning tegevusmudeli lõuend. Kolme tüüpkliendi profiili loomisel selgus, et noortele on oluline mänguline lähenemine oskuste ja teadmiste omandamisel. Loodud persoonadest valiti välja 11–13-aastaste vanusegrupi esindaja Anna, kellele loodi empaatiakaart, kasutades loovmeetodeid koostati väärtuspakkumine,

klienditeekond ja teenusekontseptsioon robotikaringile.

Vastavalt uuringu tulemustele tegi autor teenuse arendamiseks omapoolsed ettepanekud, lisaks uuringust tulenevatele järeldustele tuli arvestada Kihnu eripäradega nagu saarelisus ja UNESCO vaimse ja suulise pärandi nimekirja kuuluv kihnu kultuur. Autor jõudis järeldusele, et huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks on esmalt vaja koostada noorsootöö arengukava, mis määrab pikaajalised eesmärgid, prioriteetsed valdkonnad ja tegevuskava, mille alusel kavandada huviharidus- ja tegevusteenuseid. Prioriteetsed valdkonnad teenuste arendamisel on loodus- ja täppisteadused (hõlmab ka ITK valdkonda), sport ja kihnu pärandkultuuriga seotud valdkonnad (pillimäng, laul, tants, käsitöö), lähtuda tuleb noorte vajadustest ja soovidest.

Eraldi ei ole vaja pakkuda teenuseid, mille fookus on ettevõtlikkus- ja sotsiaalsepädevuste arendamisel, vaid tulevikupädevuste arendamine on vaja integreerida igasse pakutavasse huviharidus- ja tegevusteenusesse. Selleks on vajalik igale teenusele koostada ainekava, kus on välja toodud erialased oskused, pädevused, mis omandatakse tegevuste käigus ja on seotus kooli õppekavaga, nii nagu seda tehti antud magistritöös robotikaringile. Teenustesse tuleb siduda töötegemise ehk tööpraktika võimalus, selleks on vajalik kõigi seotud osapoolte efektiivne koostöö. Eriolukorrast põhjustatud elukorralduse muudatused, tõid eriti esile kõikide tegevuste mõtestamise, muutustega kohanemise oskuse, enesejuhtimise ja digi pädevuse vajalikkuse. Kõiki neid oskusi ja pädevusi tuleb lisaks kooliharidusele õpetada läbi hästi kavandatud huviharidus- ja huvitegevusteenuste.

Teoreetilised käsitlused, läbi viidud uuringu tulemused ja autori poolsed ettepanekud on reaalselt teostatavad ning kasulikud Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks. Läbi viidud uuringu järeldused ja ettepanekud võimaldavad anda vastuse probleemküsimusele laiemalt ning on rakendatavad ka teistes omavalitsustes ja organisatsioonides, mille eesmärk on pakkuda huviharidus- ja tegevusteenuseid noortele. Magistritööd on soovitav lugeda kohaliku omavalitsuse haridus- ja noorsootöö spetsialistidel, koolijuhtidel, teenusepakkujatel, ringijuhtidel ja lapsevanematel. Uurimist vajab huviharidus- ja tegevusteenuste tulemuslikkuse hindamine nii lühemas kui pikemas perspektiivis.

VIIDATUD ALLIKAD

- Agency for International Programs for Youth. (2018). Skills required in the labour market: using job advertisements to identify skills requirements in the labour market. Riga: Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia.
- Bason, C. (2017). *Leading Public Design: discovering human-centred governance*. Bristol: Policy Press.
- Brendtro, L., Brokenleg, M., & Van Bockern, S. (2002). *Reclaiming Youth at Risk: Futures of Promise*. Solution Tree Press.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Collins Publisher.
- Bužinkic, E., Culum, B., Horvat, M., & Kovacic, M. (2015). Youth Work in Croatia: Collecting Pieces for a Mosaic. *Child & Youth Services*, 36, 30–55. doi:10.1080/0145935X.2015.1015879
- Cameron, R., & Harrison, J. L. (2012). The interrelatedness of formal, non-formal and informal learning: Evidence from labour market program participants. *Australian Journal of Adult Learning*, 52, 277–309. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1000165.pdf>
- Carlgren, L., Elmquist, M., & Rauth, I. (2014). Design Thinking: Exploring Values and Effects from an Innovation Capability Perspective. *The Design Journal*, 17, 403–424.
- Cash, P., Hartlev, C., & Boysen Durazo, C. (2017). Behavioural design: A process for integrating behaviour change and design. *Design Studies*, 4, 96–128. doi:10.1016/j.destud.2016.10.001
- Centre for the New Economy and Society. (2018). The Future of Jobs Report 2018. Geneva: World Economic Forum. Retrieved from http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf
- Ching, D., Santo, R., Hoadley, C., & Peppler, K. (2016). Not just a blip in someone's

- life: integrating brokering practices into out-of-school programmings as a means of supporting and expanding youth futures. *On The Horizon*, 24, No.3, 296–312. doi:10.1108/OTH-05-2016-0026
- Cooper, T. (2012). Models of youth work: a framework for positive sceptical reflection. *Youth & Policy*, 109, September, 98–117. Retrieved from <https://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1709&context=ecuworks2012>
- Cooper, T. (2018). Defining Youth Work: Exploring the Boundaries Continuity and Diversity of Youth Work Practice. *The SAGE Handbook of Youth Work Practice*.
- Coussée, F., Verschelden, G., Van de Walle, T., Medlinska, M., & Williamson, H. (2010). *The history of youth work in Europe and its relevance for youth work policy today*, 2. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Retrieved from <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/the-history-of-youth-work-in-europe-volume-2>
- Davies, A., Fidler, D., & Gorbis, M. (2011). Future Work Skills 2020. Phoenix: The University of Phoenix Research Institute. Retrieved from http://cdn.theatlantic.com/static/front/docs/sponsored/phoenix/future_work_skills_2020.pdf
- Design Council. (2012). *Design methods of developing services*. London: Design Council. Retrieved from <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Design%20methods%20for%20developing%20services.pdf>
- Devlin, M. (2012). Youth work, professionalism and professionalisation in Europe. The history of youth work in Europe. *Relevance for youth policy today*, 3, 177–190.
- Eesti Noorsootöö Keskus (ENTK). (2019). KOVi roll noorsootöös. Loetud aadressil <https://entk.ee/noorsootoo/kovi-roll-noorsootoos/>
- Elg, M., Wihlborg, E., & Örnérheim, M. (2017). Public quality – for whom and how? Integrating public core values with quality management. *Total Quality Management & Business Excellence*, 28, No. 3–4, 379–389.
- Elmansy, R. (2015). Using Persona Empathy Mapping to Understand User Behavior. Retrieved from <http://www.designorate.com/persona-empathy-mapping/Essentials+-updated.pdf/92d6c20f-8cba-205f-0e53-14e16d69e561>
- EU. (2017). *Promoting mental health in the workplace*. Publications Office of the EU.

- Rertrieved from https://ec.europa.eu/health/sites/health/files/mental_health/docs/compass_2017workplace_en.pdf
- Euroopa Komisjon. (2012). The point European Commission – OECD policy brief on Youth Entrepreneurship. OECD/European Union. Retrieved from https://www.oecd.org/employment/leed/Youth%20entrepreneurship%20policy%20brief%20EN_FINAL.pdf
- Euroopa Komisjon. (2014). Conclusions on promoting youth entrepreneurship to foster social inclusion of young people. *Official Journal of the European Union, C 183/18*. Retrieved from http://publications.europa.eu/resource/cellar/cc9ee077-f389-11e3-831f-01aa75ed71a1.0006.03/DOC_1
- Euroopa Komisjon. (2017). *Employment and Social Developments in Europe – Annual Review 2017*. European Commission. doi:10.2767/144714
- Euroopa Liidu noortestarteegeia 2019–2027. (2018). *Euroopa Liidu Teataja C456/1*.
- Euroopa Liidu nõukogu soovitus võtmepädevuste kohta elukestvas õppes. (2018). *Euroopa Liidu Teataja C189/1*. Loetud aadressil [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=LT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=LT)
- Euroopa Liidu Nõukogu. (2009). Euroopa noortevaldkonna uuendatud koostööraamistik 2010-2018. Brüssel. Loetud aadressil http://www.enl.ee/UserFiles/Organisatsiooni%20tekstid/noortepoliitika/noortevaldkonna_uuendatud_koostooramistik_2010-2018.pdf
- European Commission. (2018). Situation of young people in the European Union. European Commission. Brussels. Retrieved from <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b6985c0c-743f-11e8-9483-01aa75ed71a1>
- European Foundation for the Improvement of Living and Working Conditions. (2012). NEETs Young people not in employment, education or training: Characteristics, costs and policy responses in Europe. Retrieved from https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef1254en.pdf.
- Eurostat. (2019). Tööhõivestatistika. Loetud aadressil https://ec.europa.eu/eurostat/statisticsexplained/index.php?title=Employment_statistics/et#Rohkem_kui_.C3.BC.t.C3.B6.C3.B6kohaga_inimesi_on_enam_k

C3.B5rgharidusega_inimeste_seas

- Fukkink, R., & Boogaard, M. (2020). Pedagogical quality of after-school care: Relaxation and/or enrichment? *Children and Youth Services Review*, 112, 104903. doi: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.104903>
- Fusco, D. (2012). Use of Self in the context of Youth Work. *Child & Youth Services*, 33, 33–45. doi:<https://doi.org/10.1080/0145935X.2012.665323>
- Gretschel, A., Cupar, T., Linno, M., Kiilakoski, T., Hästbacka, N., & Korhonen, A. (2017). Studing the impact international youth worktowards developing an evaluation tool for youth centres. Finnish Fourth Research Network.
- Grönroos, C. (2000). *Service Management and Marketing: a customer relationship management approach*. England: John Wiley & Sons Ltd.
- Guhn, M., Emerson, S. D., & Gouzouasis, P. (2019). A population-level analysis of associations between school music participation and academic achievement. *Journal of Educational Psychology*. doi:10.1037/edu0000376
- Haridus- ja Teadusministeerium. (2006). *Noorsootöö strateegia 2006–2013*. Loetud aadressil https://www.hm.ee/sites/default/files/noorsootoo_strateegia_0.pdf
- Haridus- ja Teadusminister. (2007). *Huviharidusstandard*. Riigi Teataja, 2007, 27, 474. Loetud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/12809661>
- Haridus- ja Teadusministeerium. (2013). *Noortevaldkonna arengukava 2014–2020*. Tartu: HTM. Loetud aadressil https://www.hm.ee/sites/default/files/noortevaldkonna_arengukava_2014-2020
- Haridus- ja Teadusministeerium. (2017). Noorsootöö. Loetud aadressil: <https://www.hm.ee/et/tegevused/noortevaldkond/noorsootoo>
- Haridus- ja Teadusministeerium. (2017). *Noortevaldkonna programm 2018–2021*. Loetud aadressil https://api.hp.edu.ee/sites/default/files/inline-files/10_noortevaldkonna_programm_2018-2021_1.pdf
- Kearney, T. (2018). *Competition, Disruption and Deception*. Global Trends 2018-2023. A.T.Kearney Press. Retrieved from <https://www.kearney.com/web/global-business-policy-council/global-trends/2018-2023>
- Kearney, T. (2019). *Resilience, Replacement and Renewal*. Global Trends 2019-2024. A.T.Kearney Press. Retrieved from <https://www.kearney.com/web/global->

business-policy-council/global-trends/20192024?utm_medium=social&utm_source=Slideshare&utm_campaign=2019globaltrends

- Kesler, M. (2019). Huvihariduspedagoogika teadusringi juhendaja töös. (K. Saart, Toim.) *Kvaliteetsem teadusharidus*, 3–12. doi:10.23680/diss/005
- Kihnu Vallavolikogu. (2017). *Kihnu valla arengukava 2017–2025*. Riigiteataja IV, 06.04.2017, 35.
- Kohaliku omavalitsuse korralduse seadus. (1993). Riigi Teataja 1,37, 558. Loetud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/13312632>.
- Krippendorff, K. (2007). An Exploration of Artificiality. *Artifact* 1(1), 17–22, doi:10.1080/17493460600610848
- Lauristin, M., Loogma, K., Vernik-Tuubel, E.-M., Kutsar, D., Erss, M., Kallas, K., & Käosaar, I. (2019). *Heaolu ja Sidususes visioon*. Tallinn: Haridus- ja Teadusministeerium. Loetud aadressil https://www.hm.ee/sites/default/files/haridus-_ja_teadusstrat_2035_heaolu_ja_sidususe_visioon.pdf
- Lauritzen, P. (2008). *Eggs in a pan*. Council of Europe.
- Lavchyan, Z., Williamson, H. (2019). *Youth policy: Youth Partnership*. Retrieved from <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/Youth+Policy+Essentials+-updated.pdf/92d6c20f-8cba-205f-0e53-14e16d69e561>
- Leinonen, T., Durall, E. (2014). Design Thinking and Collaborative Learning. *Comunicar*, 42, XXI, 107–116, doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-10>
- Lenger, A. (2019). The Rejection of Qualitative Research methods in Economics. *Journal of Economics Issue.*, LIII, No.4. 946–966. DOI 10.1080/00213624.2019.1657748
- Liedtka, J. (2018). Why Design Thinking Works. *Harvard Business Review*. September-October 2018, 77–79. Retrieved from <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>
- Liedtka, J. (2014). *Batten Briefing: Understanding the Power of Design Thinking*. Retrieved from <https://issuu.com/batteninstitute/docs/designthinking-121814-issuu>
- Lohmeyer, B. (2017). Youth and their workers: the interacting subjectification effects of neoliberal social policy and NGO practice frameworks. *Journal of Youth Studies*, 10, 1263–1276. doi:10.1080/13676261.2017.1321109

- Mager, B., & King, O. (2009). Methods and Processes of Service Design – Touchpoint. *The Journal of Service Design*, 1, 20–29.
- Majandus- ja kommunikatsiooniministeerium. (2019). Otsesed avalikud teenused. Loetud aadressil <https://www.mkm.ee/et/tegevused-eesmargid/infouhiskond/infouhiskonna-teenused>
- Mc Crindle, M. (2014). The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations. Bella Vista: Mc Crindle Research Pty Ltd. Retrieved from https://www.academia.edu/35646276/The_ABC_of_XYZ_-_Mark_McCrindle_PDF.pdf
- Mc Keown, M. (2008). *The truth about innovation*. Pearson Education Limited.
- Mc Kinsey & Company. (2017). *Jobs lost, jobs gained: workforce transitions in a time of automation*. Brussels: McKinsey Global Institute. Loetud aadressil https://www.mckinsey.com/~/_media/mckinsey/featured%20insights/Future%20of%20Organizations/What%20the%20future%20of%20work%20will%20mean%20for%20jobs%20skills%20and%20wages/MGI-Jobs-Lost-Jobs-Gained-Report-December-6-2017.ashx
- Morciano, D., Scardigno, A., Manuti, A., & Pastore, S. (2014). An evaluation study of youth participation on youth work: a case study in Southern Italy. 81–100. doi:10.1007/s10671-013-9150-8
- Moritz, S. (2005). *Service Design: Practical Access to an Evolving Field*. Köln: Köln International School of Design. Retrieved from <http://www.stefan-moritz.com/#book>
- Mulgan, G. (2014). *Design in Public and Social Innovation*. Retrieved from https://media.nesta.org.uk/documents/design_in_public_and_social_innovation.pdf
- Naiman, L. (2019). *Design Thinking as a Strategy for Innovation*. European Business Review.
- Namugenyi, C., Nimmagadda, S. & Reiners, T. (2019). Design of a SWOT Analysis Model and its Evaluation in Diverse Digital Business Ecosystem Contexts. *Procedia Computers Science*, 159, 1145–1154. doi <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.283>
- Noorsootöö seadus. (2010). Riigi Teataja 1, 44, 262. Loetud aadressil:

<https://www.riigiteataja.ee/akt/NTS>

- O'Higgins, N. (2010). Youth labour markets in Europe and Central Asia. *IZA Discussion Papers*, 5094. Bonn: IZA. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/46476594_Youth_Labour_Markets_in_Europe_and_Central_Asia
- OECD. (2014). *Job creation and local economic development*. OECD Publishing, DOI:10.1787/9789264215009-en
- Ord, J., Carletti, M., Cooper, S., Dansac, C., Morciano, D., Siurala, L., & Taru, M. (2018). *The Impact of Youth Work in Europe: A Study of Five European Countries*. Humak University of Applied Sciences Publications. Loetud aadressil <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2018/09/The-Impact-Of-Youth-Work.pdf>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2014). *Ärimudeli generatsioon*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Osterwaldew, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). *Value Proposition Design*. Wiley.
- Pierandrei, F., Remotti, S., Tang, T., Kuria, S., & Anfossi, S. (2018). Service design tools to engage marginalised youth in San Communities of Southern Africa. *Service Design Proof of Concept*. Politecnico di Milano. Retrieved from http://www.pacollaborative.com/wp-content/uploads/2018/07/ServDes2018_paper_78.pdf
- Riigikantselei. (2016). *Eesti 2020 konkurentsikava*. Loetud aadressil <https://www.riigikantselei.ee/et/eesti-2020-eesmargid>
- Roth, W.-M., & Barton, A. C. (2004). *Rethinking scientific literacy*. New York: Routledge Falmer.
- SA Kutsekoda. (2016). *Töö ja oskused 2025: ülevaade olulisematest trendidest ja nende mõjust Eesti tööturule kümne aasta vaates. OSKA raport*. Tallinn: SA Kutsekoda. Loetud aadressil <https://oska.kutsekoda.ee/wp-content/uploads/2016/04/Tulevikutrendid-1.pdf>
- Salasan, C., & Rata, G. (2018). Agripreneurial knowledge and skills for young people living in Romanian rural areas. *Lucrări Stiințifice, seria i, XXI* (1), 83–89.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design.

- Co Design*, 4(1), 5–18. doi: 10.1080/15710880701875068
- Sanderse, J. (2014). The business model canvas of NGOs. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/331251957_Business_Model_Canvas_Non_Government_Organization_NGO_Case_Study_Rimbawan_Muda_Indonesia
- Simon H., A. (1969). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, Mass. MIT Press.
- Siurala, L. (2006). *A European framework for youth policy*. Strasbourg: Directorate of Youth and Sport Council of Europe Publishing.
- Speckesser, S., Carreras, F., & Sala, L. (2019). Active labor market policies for young people and youth unemployment. *International Journal of Manpower*, Vol. 40, 8, 1510–1534. doi:10.1108/IJM-03-2018-0100
- Statistikaameti kogumik. (2018). Eesti noorte piirkondlik portree. Loetud aadressil https://www.stat.ee/valjaanne-2018_eesti-piirkondlik-areng-2018
- Stickdorn, M., & Schneider, J. (2011). *This is service design thinking*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Stickdorn, M., & Hormess, M. (2018). *This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking In The Real World*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Zhang, X., Zhang, H., Zhang, L., Zhu, Y., & Hu, F. (2019). Double-Diamond Model-Based Orientation Guidance in Wearable Human-Machine navigation System for Blind and Visually Impaired People. *Sensors*, 19, 4670, 1–20. Retrieved from <http://web.b.ebscohost.com.ezproxy.utlib.ut.ee/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=e6ff5021-abfd-4eae-aec9-8cb12cda8bd0%40pdv-v-sessmgr02>
- Zwaans, A., van der Veen, I., Volman, M., & ten Dam, G. (2008). Social competence as an educational goal: The role of the ethnic composition and the urban environment of the school. *Teaching and Teacher Education* 24, 2118–2131. doi: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2008.02.016>
- Taru, M., Coussee, F., & Williamson, H. (2014). *The history of youth work in Europa. Relevance for today's youth work policy*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Taru, M., & Peterson, L. (2013). Noortevaldkonna hindamise võimalustest Eestis kolme EL-i riigi kogemuse taustal. *Noorteseire Eestis: Poliitikaülevaade 6/2013*. Tallinn: SA Poliitikauuringute Keskus Praxis. Loetud aadressil:

- <http://www.noorteseire.ee/system/resources/BAhbBlSHOgZmIjQyMDEzLzExLzE2LzEwXzE5XzUyXzUwNF9Qb2xpaXRpa2F5bGV2YWFKZV82LnBkZg>
- Teder, L. (2018). Noortetöö on noortega, noorsootöö noorte põlvkonnaga. Mõtestades noorsootööd ja noorsootöötaja rolli. *Noorsootöö artiklite kogumik 2018*, 28–64.
- The European Commission. (2017). *What makes a fair society? Insights and evidence. The European Commission's science and knowledge service*. Retrieved from http://www.oecd.org/naec/2017_10_23_OECDEvent_Fairness_VS_.pdf
- The Service Design Tools. (2019). *The Service Design Tools*. Retrieved from <https://servicedesigntools.org/about>
- Trischler, J., & Scott, D. R. (2015). Designing Public Services: The usefulness of three service design methods for identifying user experiences. *Public Management Review*, 1–22. doi:10.1080/14719037.2015.1028017
- University of Deusto/University of Groningen. (2003). *Tuning Educational Structures in Europe. Final Report, 2003*. Bilbao: University of Deusto/University of Groningen. Retrieved from http://www.bolognakg.net/doc/Tuning_phase1_full_document.pdf
- United Nations Department of Economic and Social Affairs Population Division. (2015). *World Population Ageing*. New York: United Nations. Retrieved from http://www.un.org/en/development/desa/population/publications/pdf/ageing/WPA2015_Report.pdf
- Vedinas, V. (2013). The Role of Public Services in the Era of Globalization. *Internal Auditing & Risk Management, Vol. 30, 2*, 371–377.
- Veeret, M. (2019). *Y- ja Z-generatsiooni tööväärtuste võrdlus*. Lõputöö. Eesti Ettevõtluskõrgkool Mainor. Tartu.
- Verick, S. (2009). Who Is Hit Hardest during a Financial Crisis? The Vulnerability of Young Men and Women to Unemployment in an Economic Downturn. *IZA Discussion Papers*, 4359. Retrieved from https://d-nb.info/997902027/34/10_19_52_504_Poliitikaylevaade_6.pdf
- Vest, K. (2015). *Koosloome kontseptsiooni kasutamine Eesti avalike teenuste disainimise protsessi näitel*. Magistritöö. Sotsiaalteaduskond, Ragnar Nurkse innovatsiooni ja valitsemise instituut. Tallinn: Tallinna Tehnikaülikool.
- Villenthal, A., Kaunistmaa, I., Veemaa, J., Talur, P., Žuravljov, M., & Varblane, U.

(2016). *Huvihariduse ja huvitegevuse pakkujad ning noorsootöötajad kohalikes omavalitsustes*. Tartu Ülikool RAKE.

WEF. (2019). *The Global Risk Report 2019*. Geneva: WEF

World Health Organisation (WHO). (2019). *Adolescent mental health*. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Youth 21: Building an Architecture for Youth Engagement in the UN System. (2012). Co-eds. R. Karkara, D. Ragan, and J.-A. Solberg. Ver. 1. Global: UN-Habitat. Retrieved from https://www.undp.org/content/dam/undp/documents/governance/Youth/Youth%2021%20%20Building%20an%20Architecture%20for%20Youth%20Engagement%20in%20the%20UN%20System%20-%202012_EN.pdf

Lisa 1. Ülevaade 2019/2020.a huviharidus- ja tegevusteenustest Kihnu vallas

Jrk	Ring	Eesmärk/Sisu/Väljund	Pakkuja	Kordi nädalas	Osalejate arv	Vanuse- rühm
1.	Akordioniõpe	Vastavalt õppekavale, individuaaltunnid	Vald	1	22	7–16
2.	Viuliõpe	Vastavalt õppekavale, individuaaltunnid	Vald	1	11	7–16
3.	Kitarriõpe	Vastavalt õppekavale individuaaltunnid	Vald	1	6	7–16
4.	Trummiõpe	Vastavalt õppekavale individuaaltunnid	Vald	1	3	7–16
5.	Spordiring	Üldkehaliste võimete tõstmine, erinevate spordialade tutvustamine	Vald	1	9	7–12
6.	Pallitrenn	Üldkehaliste võimete tõstmine läbi erinevate pallimängude	Vald	2	10	11–16
7.	Kergejõustik	Üldkehaliste võimete tõstmine läbi erinevate alade, võistlustel osalemine	Vald	1	4	7–16
8.	Käsitööring	Traditsiooniliste Kihnu käsitöö oskuste õpetamine	Vald	1	3	7–16
9.	Näitering	Jõuludeks õpitakse näidend	Vald	tsükлина	8	7–16
10.	Mudilaskoor	Kihnu ja Eesti laste laulude õppimine, esinemine kooli üritustel	Kool	1	15	7–11
11.	Ansambel	Kihnu ja Eesti laste laulude õppimine, esinemine kooli üritustel	Kool	1	10	11–16
12.	Robootika	Huviäratamine tehnika valdkonna vastu, kergemate programmeerimiste õppimine.	Vald	1	16	7–16
13.	Tants	Koordinatsiooni, rütmide ja enesekindluse arendamine erinevate liikumiste kaudu.	Vald	2	11	7–16
14.	4H	Noortes ettevõtlikkuse arendamine ja koostegemise rõõmu tundmine	Vald	1 kuus	20	7–26
15.	Rahvatants	Kaasaegse rahvatantsu õppimine ja üldkehaline treening.	Rahva- maja	1	12	14–35
16.	Võrkpall	Tervislikult kehaliselt aktiivselt vaba aja veetmine, ilma treenerita	Rahva- maja	1	6	14–...
17.	Jõusaal	Individuaaltreeningud oma kava alusel	Rahva- maja	vaba	6	14–...
18.	Jalgpallilaager	Jalgpallioskuste arendamine ja üldkehaline treening	Rahva- maja	5 p	30	7–14
19.	Purjetamislaager	Purjetamis- ja ohutuslane laager	Vald	5 p	30	7–16
20.	Kunstilaager	Loovuse arendamine	Kihnu Kultuuri- ruum	5 p	15	7–19
21.	Pillilaager	Pillimängu intensiivõpe, teistelt eakaaslastelt motivatsiooni saamine	Kihnu Kultuuri- ruum	5 p	50 Kihnu lapsi 25	7–19

Allikas: autori koostatud juhendajalt saadud andmete põhjal

Lisa 2. Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste arendusuuringu etapid

Teenuse-disaini protsess	Meetodid	Aeg 2020	Valim/ allikas	Väljund / informatsioon
Avastamine informatsiooni kogumine	Dokumendi analüüs, interneti allikate põhine uuring	Jaauar – veebruar	Kihnu valla arengukava, Haridus- ja Teadusministeerium (HTM) noorsootöö ja huvikoolide seadus, KOKS, Eesti Noorsootöö Keskus (ENTK) noorte valdkonna arengukava, Statistikaamet, Eesti ja Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuseid pakkuvate organisatsioonide koduleheküljed, <i>Facebooki</i> lehed	Noorsootöö, huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumise seadusest ja regulatsioonidest tulenevad nõuded, üldised tavad, planeeritus, tehtu. Statistilised andmed noorte arvu, töötute, huviharidus- ja tegevuse teenuste pakkumise kohta Eestis.
	Poolstruktureeritud intervjuud (Lisa 5, 6)		Eksperdid vallavanem I. Saare, sotsiaaltöötaja A. Havik, ENTK direktor E. Schlümmer, lapsevanemad Kati ja Margit.	Ülevaade Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste pakkujate ja ekspertide seisukohtadest, ootustest ja probleemidest seoses teenuse pakkumise, korraldamisega ning koostöövalmidusest organisatsioonide ja kohaliku omavalitsuse vahel. Noorte eelistused ning nende motiivid, ootused ja võimalused seoses huviharidus- ja tegevusteenuste tarbimisega.
	Fookusgrupi intervjuud (Lisa 7)		Huviharidus- ja tegevusteenuste pakkujatega: kokku 6 juhendajat ja organisatsioonide esindajat	
	Fookusgrupi intervjuud (Lisa 8)		Noored vanuses: 7–10 a, 11–13 a, 14–16 a.	
	Huvirühmade kaardistus (Lisa 9)			
Määramine Informatsiooni analüüsimine ja lahendamise idee	Tegevusmudeli kaardistus (Lisa 10)	Veebruar	Ekspertide ja teenusepakkujate intervjuude põhjal koostatakse kõige pealt SWOT analüüs, edasi tegevusmudeli lõuend.	Visualiseeritud sarnaste omaduste ja tunnuste järgi segmenteeritud sihtgrupid, nende väärtused, motiivid, ootused ja võimalused tarbimiseks ja võtmetegevuste seoses
	Tüüpkliendi profiili loomine (Lisa 12)		Fookusgrupi intervjuude, segmenteerimise ja teenusepakkujate intervjuude põhjal.	
	Empaati kaardi loomine (Lisa 13)		Noorte ja teenusepakkujate intervjuude põhjal.	Visualiseeritud kujul plaan, kuidas vastab praegune huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumine noorte vajadustele.

Lisa 2 jätk.

Teenuse-disaini protsess	Meetodid	Aeg 2020	Valim/ allikas	Väljund / informatsioon
Arendamine Lahenduste välja töötamine	Loovmeetodid	Märts	Uuringu tulemuste põhjal valitakse üks sihtgrupp, kelle näitel rakendatakse teenusedisaini loovmeetodeid (ajurünnak), koos 4 noorega.	Konkreetses sihtgrupi parem mõistmine, et koostada teenusekontseptsiooni kirjeldus ja teha ettepanekuid huviharidus- ja tegevus-teenuste arendamiseks. Visualiseeritud kujul plaan, kuidas vastab arendatud huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumine noorte vajadustele.
	Väärtus-pakkumine (Lisa 14)			
	Klienditeekond		Testitakse valitud sihtgruppi esindava 2–3 noore seas, Küsitakse tagasisidet lapsevanemalt ja teenusepakkujalt.	Tagasiside loodud huviharidus- ja tegevusteenusele ja uued ideed. Loodud on uue teenuse ainekava (Lisa 14).
	Teenuse kontseptsiooni loomine ja testimine			
Elluviimine	Järeldused ja ettepanekud	Märts	Autori poolt ettepanekud kohalikule omavalitsusele huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks eelneva uuringu ja teooria põhjal.	Tehtud ettepanekute võimalik ellu rakendamine. Ressursside analüüs.
	Ressursi analüüs			

Allikas: autori koostatud Design Council, 2012, lk 8 – 9 põhjal

Lisa 3. Noorte ja lapsevanemate intervjuu küsimuste seos teoreetiliste alustega

Magistritöö teemad	Seos teoreetiliste käsitlustega	Küsimused fookusgrupi noorte intervjuudes	Küsimused lapsevanemate intervjuudes
Noorsootöö tähendus, eesmärk	Teder, 2018; Lauristin, <i>et al.</i> , 2019; Morciano <i>et al.</i> , 2014; Taru, Coussee, & Williamson, 2014; Euroopa Liidu noorte..., 2018.	Milline on teie lemmiktegevus peale koolitunde? Mis teie arvates on noorsootöö? Mis on selle eesmärk?	Mis teie arvates on noorsootöö? Mis on selle eesmärk?
Noore mõiste	Bohn, 2007; Barnes & Rowe, 2008.	Kui vana te olete?	Mis soost ja vanusest laps/lapsed teil on?
KOV roll noorsootöös kui avaliku teenuse arendamisel	Grönroos, 2000; Vedinas 2013; Morciano, 2014; Lohmeyer, 2017; Siurala, 2006.	Kas teie arvates on piisavalt huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas? Kui ei, siis, milliseid teenuseid sooviksite juurde? Põhjendage.	Milliseid ringitegevusi sooviksite oma lastele? Miks? Kui palju olete valmis huviharidus- ja tegevusteenuste eest tasuma ühes kuus ühe lapse kohta? Millised on teie ootused huviharidus- ja tegevusteenustele?
Huvihariduse ja -tegevuse teenuse pakkumise võimalused ja teenuste arendamine	Fusco, 2012; Lauristin, <i>et al.</i> , 2019; Fennes & Otten, 2008; Cameron & Harrison 2012; Ching <i>et al.</i> 2016; Guhn, Emerson & Gouzouasis, 2019.	Miks osalete/ei osale huvitegevuses? Kust olete saanud infot huviharidus- ja tegevusteenuste kohta? Mille järgi te olete valinud huvitegevuse teenused? Kui tihti osalete huvitegevuses (ringid, laagrid, õppepäevad, projektid) ja mida seal teete? Kas teie arvates on piisavalt huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas? Kui ei, siis, milliseid teenuseid sooviksite juurde? Põhjendage. Millised ringitegevused teile meeldivad ja sooviksite osaleda nendes ka järgmisel aastal? Miks? Millised ringitegevused ei ole teie jaoks kutsuvad ja miks?	Kas teie lapsed osalevad huvihariduse ja -tegevuse teenuste tarbimises? Kui ei, põhjendage. Kui jah, siis kirjeldage millistes ja kui tihti. Millised on teie ootused huviharidus- ja tegevusteenustele? Ettepanekuid/soovitusi huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks?

Lisa 3. jätk

Magistritöö teema- rühmad	Seos teoreetiliste käsitlustega	Küsimused fookusgrupi noorte intervjuudes	Küsimused lapsevanemate intervjuudes
Tuleviku töö ja vajalikud oskused/pädevused	Euroopa Liidu noortestarteeogia 2019– 2027, 2018; Davies, Fidler, & Gorbis, 2011; Euroopa Komisjon, 2016; WEF; Centre for the New Economy and Society, 2018; Guhn et al., 2019; McKinsey & Company, 2017; Euroopa Komisjon, 2012; Euroopa Komisjon, 2014.	Kujutage ennast ette 30aastasena, millist elu te elate? Kus te elate? Millist tööd teete? Mis te arvate, milliseid oskusi/pädevusi peaksite endas arendama? Näiteks keelteoskus, matemaatikaoskus, suhtlemisoskus, ettevõtlikkus, julgus oma arvamust avaldada, eneseväljendusoskus, arvuti ja tehnikakasutamise oskus?	Mis te arvate, milliseid oskusi/pädevusi teie lapsel tulevikus vaja läheb? Kuidas teie laps need omandab? Millisena näete oma laste elu 10–15 aasta pärast? Kus nad elavad? Mis tööd teevad?
Lapsevanemad kui peamised noore mõjutajad, väärtushinnangute kujundajad	Fukkink & Boogaard, 2020	Kes on teid ümbritsevad olulised inimese või asutused (nt kool), kes teie meelest teid kõige enam aitavad ja mõjutavad? Kui tihti te perega koos aega veedate? Mida siis teete? Mille järgi te olete valinud huvitegevuse teenused? Kas valiku otsustate ise?	Kui vana te olete? Kui suur pere teil on? Milline on teie haridustase? Millisena näete oma laste elu 10-15 aasta pärast? Kus nad elavad? Mis tööd teevad?
Kool kui mõjutaja ja koostööpartner teenuste pakkumisel	European Commission, 2018	Kes on teid ümbritsevad olulised inimese või asutused (nt kool), kes teie meelest teid kõige enam aitavad ja mõjutavad?	Kas olete rahul Kihnu kooli töökorralduse ja õppemetoodikatega? Põhjendage.
Huvihariduse ja tegevuse teenuse mõju mõõtmine	Kesler, 2019; Devlin & Gunning, 2009;		Mille järgi te otsustate, millist huvitegevuse teenust teie laps tarbib?

Allikas: Autori koostatud.

Lisa 4. Ekspertide ja teenusepakkujate intervjuu küsimuste seos teoreetiliste alustega

Magistritöö teema- rühmad	Seos teoreetiliste käsitlustega	Küsimused teenusepakkujate intervjuudes	Küsimused spetsialistide intervjuudes
Noortepoliitika, orsootöö tähendus, eesmärk	Cooper, 2018; Coussee, & Williamson, 2014; Euroopa Liidu noorte., 2018; Bužinkic, Culum, Horvat, & Kovacic, 2015; Lauristin, et al., 2019; Morciano <i>et al.</i> , 2014	Kuidas te defineeriksite noorsootööd? Mis on selle eesmärk?	Kas noortepoliitika (sh noorsootöö) valdkond tervikuna on Eestis prioriteetne? Kui jah, siis selgitage, milles prioriteetsus väljendub, kui ei, siis mille alusel seda järeldate? Kas noori nähakse ressursina? Kuidas te defineeriksite noorsootööd? Mis on selle eesmärk?
Noore mõiste	Bohn, 2007; Barnes & Rowe, 2008;	Kes on huviharidus- ja tegevusteenuste sihtrühm?	Kas noori nähakse ressursina?
KOV-i roll noorsootöö kui avaliku teenuse arendamisel	Grönroos, 2000; Vedinas 2013; Morciano, 2014; Lohmeyer, 2017; Siurala, 2006	Kirjeldage millised on probleemid/takistused huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel? Palun ettepanekuid/soovitusi huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks?	Kas noorsootöö valdkonna rahastamine on piisav? Kuidas on Kihnu vallas tagatud vahendid huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumiseks? Kuidas on määratud Kihnu vallas noorsootöö sh huviharidus ja -tegevuse eesmärgid ja prioriteedid? Vaadeldes huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumist, siis kas ja kuidas teie hinnangul mõjutab eesmärkide saavutamist see, kes on teenusepakkujaks? Millises mahus huviharidus- ja tegevusteenused peaksid noortele olema kättesaadavad ja kuidas peaks teenus olema tasustatud?
Huvihariduse ja -tegevuse teenuse pakkumise ja arendamise võimalused	Fusco, 2012; Lauristin, <i>et al.</i> , 2019; Fennes & Otten, 2008; Cameron & Harrison 2012; Ching et. al. 2016; Guhn, Emerson & Gouzouasis, 2019;	Mis on teie arvates huviharidus- ja tegevusteenuste eesmärk? Kuidas teie teenus noorteni jõuab? Kuidas luuakse ja hoitakse sidet noortega? Mida te olete teinud nendes huvi tekitamiseks ja hoidmiseks? Millised ringitegevused on teie meelest noorte seas populaarsed ja oodatud? Millised ringitegevused teie arust ei toimi väga hästi ja miks? Milliseid vaba aja tegevusi te ei paku, kuid arvate, et võiksid noortele huvi pakkuda?	Kas noorsootöö teenuste sh huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel lähtutakse noorte vajadustest? Kui jah, siis kuidas? Kuidas hindate tänast seisust Kihnu vallas huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumises? Millised on väljakutsed?

Lisa 4. jätk

Magistritöö teema- rühmad	Seos teoreetiliste käsitlustega	Küsimused teenusepakkujate intervjuudes	Küsimused spetsialistide intervjuudes
Formaalne, mitte formaalne ja informaalne õppimine ja noorsootöö	Cameron & Harrison, 2012; Fennes & Otten, 2008; Lauristin, <i>et al.</i> , 2019; Williamsi Middelton, 2019	Mida tähendab teie jaoks mitteformaalne haridus ja kuidas te seda oma teenustes rakendate? Kui oluliseks peate noortele töö tegemise kogemuse pakkumist läbi huviharidus- ja tegevusteenuste? Kui oluliseks peate huviharidus- ja tegevusteenuste integreerimist formaalõppesse?	Kui suur võimalus on täiendavaks rahastuseks, kui mõnel organisatsioonil tuleks hea idee/mõte huvitegevuse edendamiseks?
Noorsootöötaja kui huvihariduse ja - tegevuse teenuste pakkuja	Devlin, 2012; Teder 2018; Roth Barton, 2004; Vaino, 2019;	Kui kaua olete tegelenud huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisega (ringijuhtimisega)? Milline on teie haridustase?	Kes on olulised koostööpartnerid teenuste pakkumisel? Millised probleemid esinevad, mis on eriti hästi? (juhendajate puudus, rahastus)
Tuleviku töö ja vajalikud oskused/pädevused	Euroopa Liidu noortestarteegeia 2019–2027, 2018; Davies, Fidler, & Gorbis, 2011; Euroopa Komisjon, 2016; Zwaans et al 2008; WEF, 2018; Guhn <i>et al.</i> , 2019; McKinsey & Company, 2017; Euroopa Komisjon, 2012; Euroopa Komisjon, 2014	Mida tähendab teie jaoks mitteformaalne haridus ja kuidas te seda oma teenustes rakendate? Milliseid vaba aja tegevusi te ei paku, kuid arvate, et võiksid noortele huvi pakkuda?	Millised väljakutsed ootavad Kihnu valda ees järgmise 10 aasta jooksul? (rahvastik, haridus, tööhõud). Millisena näete oma laste elu 10 aasta pärast? Kus nad elavad? Mis tööd teevad?
Teenuse tarbija iseloostus	Mc Crindle, 2014; Salasan & Rata, 2018; Veeret, 2019	Kes on huviharidus- ja tegevusteenuste sihtrühm?	
Huvihariduse ja tegevuse teenuse mõju mõõtmise	Kesler, 2019; Devlin & Gunning, 2009	Kuidas hindate oma teenuste pakkumise taset ja eesmärgi saavutamist?	Kas ja kuidas kontrollitakse huviharidus- ja tegevuse teenusepakkujate teenuse vastavust noortevaldkonnas sätestatud prioriteetidele/eesmärkidele?

Allikas: autori koostatud

Lisa 5. Poolstruktureeritud intervjuuküsimused ekspertidele

Küsimused esitati: vallavanem, sotsiaaltöötaja, kooli õpetaja

I plokk: millised on võimalused ja vajadused, et arendada huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas?

1. Kui kaua olete töötanud KOV-is, avalikus sektoris?
2. Kas noortepoliitika (sh noorsootöö) valdkond tervikuna on Eestis prioriteetne? Kui jah, siis selgitage, milles prioriteetsus väljendub, kui ei, siis mille alusel seda järeldata? Kas noori nähakse ressursina?
3. Kuidas te defineeriksite noorsootööd? Mis on selle eesmärk?
4. Kas noorsootöö valdkonna rahastamine on piisav?
5. Kuidas on Kihnu vallas tagatud vahendid huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumiseks?
6. Kui suur võimalus on täiendavaks rahastuseks, kui mõnel organisatsioonil tuleks hea idee/mõte huvitegevuse edendamiseks?
7. Millises mahus huviharidus- ja tegevusteenused peaksid noortele olema kättesaadavad ja kuidas peaks teenus olema tasustatud?
8. Kuidas on määratud Kihnu vallas noorsootöö sh huvihariduse- ja tegevuse eesmärgid ja prioriteedid?
9. Vaadeldes huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumist, siis kas ja kuidas teie hinnangul mõjutab eesmärkide saavutamist see, kes on teenusepakkujaks (KOV, erasektor või kodanikuühendused, sh vabatahtlikud)?
10. Kas ja kuidas kontrollitakse huviharidus- ja tegevusteenuste pakkujate teenuse vastavust noortevaldkonnas sätestatud prioriteetidele/eesmärkidele? Kas see kontroll on teie hinnangul piisav? Selgitage.
11. Kes on olulised koostööpartnerid teenuste pakkumisel?
12. Millised väljakutsed ootavad Kihnu valda ees järgmise 10 aasta jooksul?
13. Millisena näete oma laste elu 10 aasta pärast? Kus nad elavad? Mis tööd teevad?

II Plokk: kuidas hindavad seotud osapooled Kihnu vallas pakutavaid huviharidus- ja tegevusteenuseid?

14. Kuidas hindate tänast seisut Kihnu vallas huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumises? Millised on väljakutsed?
15. Kas noorsootööteenuste sh huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel lähtutakse noorte vajadustest? Kui jah, siis kuidas?

Lisa 6. Poolstruktureeritud intervjuuküsimused lapsevanematele

Küsimused esitati: 2 lapsevanemale

Kirjeldage oma perekonda ja haridusteed.

I plokk: kuidas hindavad seotud osapooled Kihnu vallas pakutavaid huviharidus- ja tegevusteenuseid?

1. Millised huvitegevused on teie meelest laste seas populaarsed ja oodatud?
2. Millised huvitegevused teie arust ei kõida lapsi ja miks?
3. Kas olete rahul Kihnu kooli töökorralduse ja õppemetoodikatega? Põhjendage
4. Millised on teie jaoks mõõdikud, et võiksite öelda, et olete huviharidus- ja tegevusteenusega rahul?

II plokk Millised on võimalused ja vajadused, et arendada huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas?

5. Kuidas te mõistate noorsootööd? Mis on selle eesmärk?
6. Mille järgi teie ja lapse (sed) valite, millist huvitegevusteenust tarbida?
7. Milliseid huvitegevusi sooviksite oma lastele? Miks?
8. Kui vajalikuks peate esmase töötegemise kogemuse saamist põhikooli eas?
9. Mis te arvate, milliseid oskusi/pädevusi teie lapsel tulevikus vaja läheb?
10. Kuidas teie laps (ed) need omandab?
11. Kui palju olete valmis huviharidus- ja huvitegevusteenuste eest tasuma ühes kuus ühe lapse kohta?
12. Millisena näete oma laste elu 10–15 aasta pärast? Kus nad elavad? Millis tööd teevad?
13. Veel ettepanekuid/soovitusi huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks?

Lisa 7. Poolstruktureeritud fookuskrupi intervjuuküsimused teenusepakkujatele

Küsimused esitati kuuele teenusepakkujale ja ringijuhendajale.

1. Kui kaua olete tegelenud huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisega?
2. Kirjeldage oma haridusteed?

I plokk: millised on võimalused ja vajadused, et arendada huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas?

3. Kuidas te defineeriksite noorsootööd? Mis on selle eesmärk?
4. Mis on teie arvates huviharidus- ja tegevusteenuste eesmärk?
5. Kes on huviharidus- ja tegevusteenuste sihtrühm?
6. Kuidas teie teenus noorteni jõuab?
7. Kuidas luuakse ja hoitakse sidet noortega? Mida te olete teinud nendes huvi tekitamiseks ja hoidmiseks?
8. Mida tähendab teie jaoks mitteformaalne haridus, kas ja kuidas te seda oma teenustes rakendate? (õppekava, eesmärgid, tegevuskava)
9. Kui oluliseks peate huviharidus- ja tegevusteenuste integreerimist formaalõppesse? Kuidas see võiks toimida?
10. Kui oluliseks peate noortele töötegemise kogemuse pakkumist läbi huviharidus- ja tegevusteenuste?
11. Kirjeldage millised on probleemid/takistused huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumisel? Veel ettepanekuid/soovitusi huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks?

II plokk: kuidas hindavad seotud osapooled Kihnu vallas pakutavaid huviharidus- ja tegevusteenuseid?

12. Millised ringitegevused on teie meelest noorte seas populaarsed ja oodatud?
Põhjendage.
13. Millised ringitegevused teie arust ei toimi väga hästi ja miks?
14. Milliseid huviharidus- ja tegevusteenuseid te ei paku, kuid arvate, et võiksid noortele huvi pakkuda?
15. Kuidas hindate oma teenuste pakkumise taset ja eesmärgi saavutamist?

Lisa 8. Poolstruktureeritud fookusgrupi intervjuuküsimused noortele

Küsimused esitati 17 noorele

Kirjeldage palun oma perekonda ja perekonnaliikmeid.

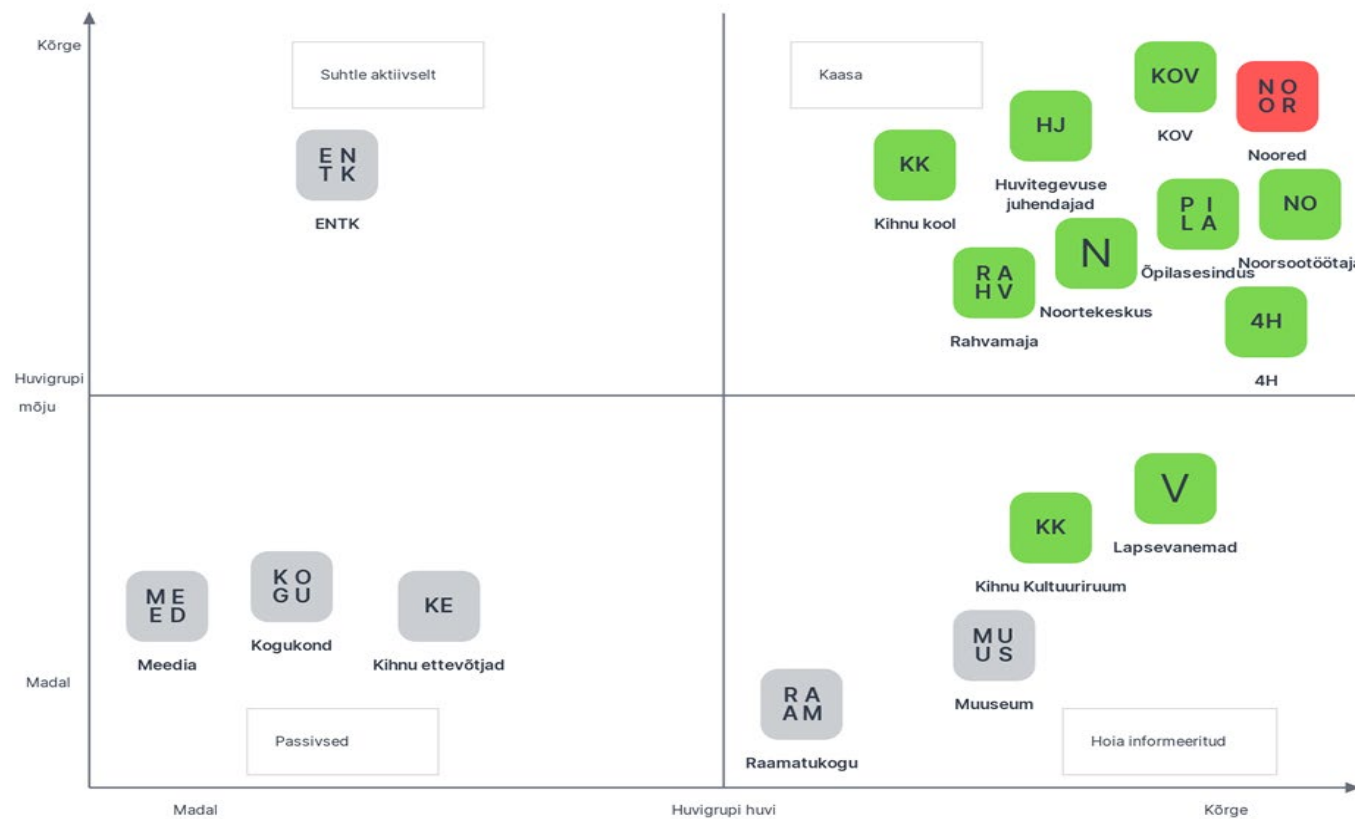
I plokk: millised on võimalused ja vajadused, et arendada huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas?

1. Mis teie arvates on noorsootöö? Mis on selle eesmärk?
2. Kes on teid ümbritsevad olulised inimese või asutused (nt kool), kes teie meelest teid kõige enam aitavad ja mõjutavad?
3. Milline on teie lemmiktegevus peale koolitunde?
4. Mida te sõpradega koos teete? (ka nädalavahetustel, koolivaheaegadel)
5. Kui tihti te perega koos aega veedate? Mida siis teete?
6. Kas teie arvates on piisavalt huviharidus- ja tegevusteenuseid Kihnu vallas? Kui ei, siis, milliseid teenuseid sooviksite juurde? Põhjendage.
7. Mis te arvate, milliseid oskusi/pädevusi peaksite endas arendama? Näiteks keelteoskus, matemaatikaoskus, suhtlemisoskus, ettevõtlikkus, julgus oma arvamust avaldada, eneseväljendusoskus, arvuti ja tehnikakasutamise oskus.
8. Kujutage ennast ette 30aastasena, millist elu te elate? Kus te elate? Millist tööd teete?

II plokk: kuidas hindavad seotud osapooled Kihnu vallas pakutavaid huviharidus- ja tegevusteenuseid?

9. Miks osalete/ei osale huvitegevuses?
10. Kust olete saanud infot huviharidus- ja tegevusteenuste kohta?
11. Mille järgi te olete valinud huvitegevusteenused? Kas valiku otsustate ise?
12. Kui tihti osalete huvitegevuses (ringid, laagrid, õppepäevad, projektid) ja mida seal teete? Nimetage ringid, laagrid jne.
13. Millised ringitegevused teile meeldivad ja sooviksite osaleda nendes ka järgmisel aastal? Miks?
14. Millised ringitegevused ei ole teie jaoks kutsuvad ja miks?
15. Veel ettepanekuid/soovitusi huviharidus- ja tegevusteenuste arendamiseks?

Lisa 9. Kihnu valla huviharidus- ja tegevusteenuste huvirühmade kaarte



Allikas: autori koostatud

Lisa 10. Kihnu valla huviharidus ja-tegevusteenuste tegevusmodeli kaart

Võtmepartnerid	Võtmetegevused	Väärtuspakkumine	Kliendisuhted	Kliendisegmendid
<ul style="list-style-type: none">- Kihnu Kool- Rahvamaja- Muuseum- 4H Suarõ Nuõrõd- Kihnu Kultuuriruum- Lapsevanemad	<ul style="list-style-type: none">- 7 – 26 a. noortele Huviharidus- ja tegevusteenuste pakkumine- Uute teadmiste-oskuste õpetamine- Uudsed õppevahendid- Tasuta huviharidus- Omaalgatuse toetamine- Noortelaagrid	<p>Huvitegevus koos lõbusa ja mõtestatud tegevusega. Noortes uudishimu, algatusvõime, sotsiaalsete pädevuste, väärtushinnangute, tervislikku eluviiside arendamine.</p> <p><u>Väärtuspakkumine:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Uued pädevused- Tasuta huvitegevused- Ruumid ja õppevahendid	<ul style="list-style-type: none">- Noorega üks ühele kontakti loomine- Erinevate ühistegevuste korraldamine- Lapsevanemate kaasamine- Info jagamine koolis-Tasuta huvitegevuse pakkumine	<ul style="list-style-type: none">- Huvitegevustega mitte tegelevad noored- Mandrikihtlased- Põhiliselt 7 – 16 a. noored
<ul style="list-style-type: none">- Kihnu ettevõtjad- Kihnu Merepääste Selts- Kihnu Mere Selts- Pärnu Spordikool- Pärnu Kunstikool- Pärnu Muusikakool- Pernova Hariduskeskus- ENTK- Eesti Avatud Noortekeskuse Ühendus (ANK)	<p>Võtmeressursid</p> <ul style="list-style-type: none">- Tööjõud- Ruumid- Õppevahendid	<ul style="list-style-type: none">- Õppereisid- Koostöö projektid võtmepartneritega	<p>Kanalid</p> <ul style="list-style-type: none">- Kooli infosein- Noortetoa infosein- Valla koduleht- Kihnu Leht- <i>Facebook /Messenger</i>- Ühisüritused- Lapsevanemate e-post- Lapsevanemate koosolek	
<p>Väärtusvood: kulu</p> <ul style="list-style-type: none">- Palgafond- Ruumirent- Õppevahendid/õppereisid- Juhendajate koolitus- ja majanduskulud (transport/majutus)- Mitte rahuldavad õpitulemused koolis ja huvitegevuses			<p>Väärtusvood: tulu</p> <ul style="list-style-type: none">- Valla eelarve- Laagrite osalusmakse- Pilliõppe osalusmakse- Projektipõhine rahastus- Meediakajastused- Head õpitulemused koolis, huviringis ja võistlustel	

Allikas: autori koostatud Sanderse, 2014, lk 41 näite

Lisa 11. Huviharidus- ja tegevusteenuste SWOT-analüüs Kihnu valla vaates

Tugevused	Nõrkused
<ul style="list-style-type: none"> • Omavalitsuse rahaline toetus eelarves. • Toimivad infokanalid (web, ajaleht, FB). • Regulaarselt toimuvad suvelaagrid. • Tasuta või väikese osalustasuga huvitegevusteenuste pakkumine. • Noored pillimängijad on aktiivselt kaasatud saarel toimuvatel üritustel. • Ainekavaga pilliõpe. • Pärimuskultuuriõpe on integreeritud kooli tunniplaani (tants, laul, kihnu keel). • Põhikoolinoorte (7–16 a) aktiivne osalus huvitegevuses, kogukonna üritustel. • 4H noorte ühingu tegevustes osalevad aktiivselt mandril õppivad kihnlased. • Vajalik pehme infrastruktuur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Koostöövõrgustiku passiivne koostöö. • Noorte omaalgatus vähene, ettevõtlikkuse tase madal. • Valitsev digilõhe: noored on palju ekraanide ees, kuid digipädevus on madal. • Noori elab alaliselt saarel vähe, kuigi omavad sissekirjutust. • Tenniseplats ja TRX on alakasutuses. • Kvalifitseeritud juhendajate puudumine, eriti tehnika valdkonnas. • Passiivne lapsevanemate kaasamine teenuste pakkumisse. • Pakutavate teenuste ebaühtlane tase, puuduvad eesmärgid ja õpiväljundid.
Võimalused	Ohud
<ul style="list-style-type: none"> • Riiklik noorsootöö valdkonna tähtsustamine ja lisarahastamine. • Hariduspoliitika soosib formaalse ja mitteformaalse õppe lõimimist. • Koostöövõrgustiku loomine teiste KOVide huviharidus- ja tegevusteenuste pakkujatega. • Mitmesuguste EU fondide projektid (sh rahvusvahelised, pärandkultuurialased) ja rahastus. • Mandrikihi laste huvi olla kaasatud teenuste pakkumisse ja tarbimisse. • Huvialaliitude projektid ja koolitused teenuste mitmekesistamiseks ning juhendajate koolitamiseks. 	<ul style="list-style-type: none"> • Üldine majandusliku olukorra halvenemine (majanduslangus). • Sotsiaalne ebavõrdsus, riskinoorte arvu kasv Kihnus. • Demograafiline langus: väljaränne Kihnust ja madal sündivus. • 19+ noorte huvi puudus kohaliku elu vastu. • 16–19 a. noored käivad kodus ainult nädalavahetustel ja koolivaheaegadel. • Traditsioonilise käsitöö tegemine ei köida noori. • Riigipoolse huvihariduse ja -tegevuse lisarahastuse lõpetamine. • Spetsiaalsete ENTK rahastusprojektide lõpetamine (n Vara Ait, Nopi Üles)

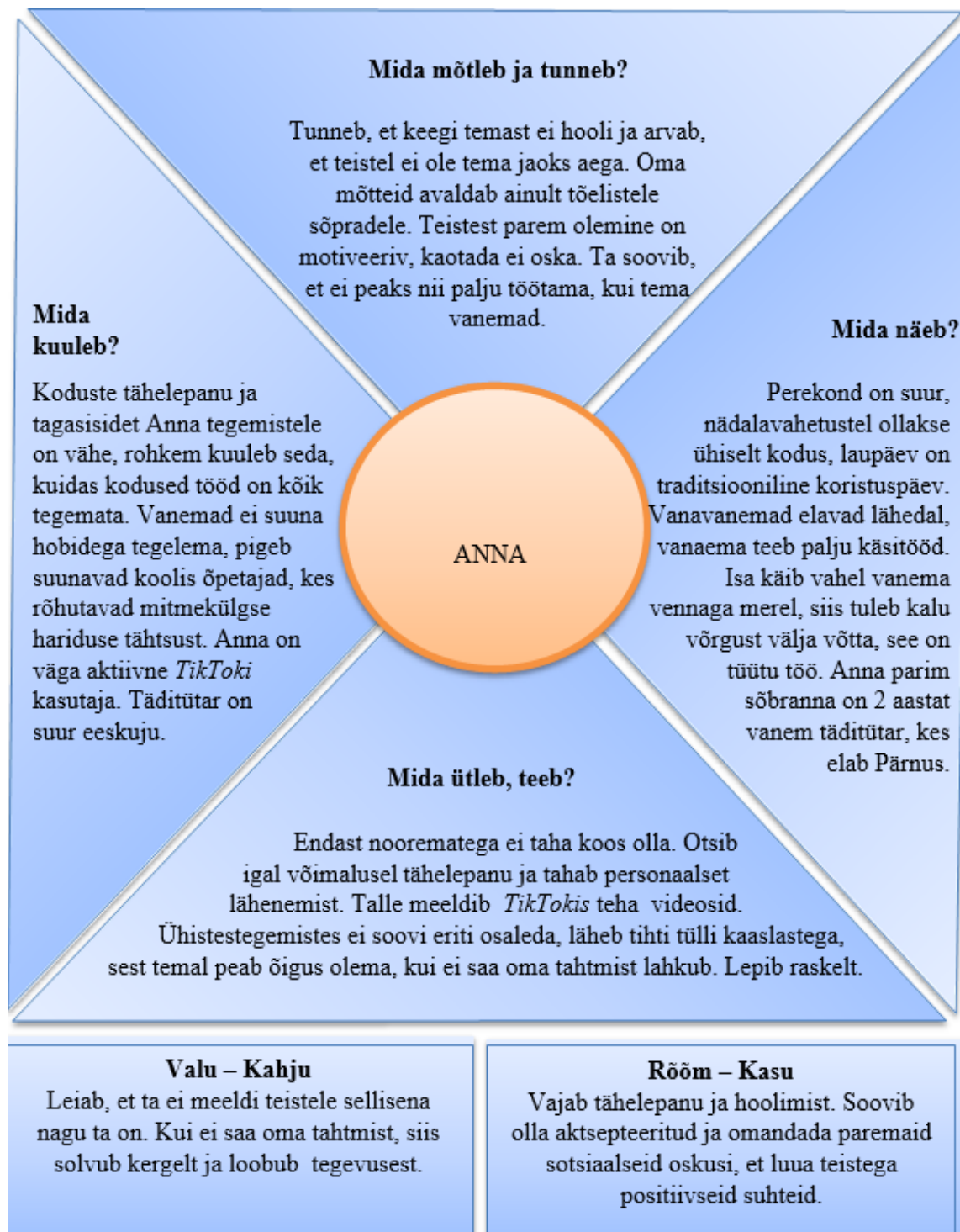
Allikas: autori koostatud

Lisa 12. Huviharidus- ja tegevusteenuste tüüpkliendi profiilid

Pilt			
Nimi	Ahto (8 a.)	Anna (12 a.)	Mirtel (15 a.)
Pere	Neljaliikmeline pere, tal on 2a vanem vend, suhtleb tihedalt vanavanematega Kihnus. Pere on kogukonnas aktiivne, veedab üheskoos aega koolivaheaegadel.	Kuueliikmeline traditsioonidega Kihnu pere, tal on noorem õde, vanem õde ja vend, kes käib koolis mandril. Osaletakse kogukonna tegemistes, väga ei sekkuta laste tegemistesse, lapsed on iseseisvad. Koos lastega on ühistegemisi vähe.	Tuleb neljaliikmelisest perest. Elab koos ema ja kasuisaga, kes on meremees. Isa elab teises linnas. Tal on noorem õde. Pere hoolib noorest, kuid ei oska temaga toime tulla.
Kirjeldus	Rõõmsameelne, tal on kõrge energiatase, keskendumine raske, on üsna häälekas. Otsib personaalset tähelepanu, emotsionaalselt ebastabiilne. Esineb puudujääke sotsiaalsetes oskustes, meeldib vanaisaga merel käia, kala püüda, paadiga sõita. Koolis käib jalgrattaga.	Sõbralik, suhtluse alguses häbelik, kuid kerge suhelda. Teeb asju kõigiga koos, oluline on kambavaim. Kohati võimukas, tahab olla parim, kriitikat talub halvasti. Mängu hoos avaldab arvamust julgelt, teab, kuidas võiks olla, kuid ei ole kohe valmis ise panustama. Elaks tulevikus Kihnus, kui töökoha leiaks.	Otsib personaalset tähelepanu, ei ole kergesti avanev. Puudub enesekriitika, näeb nii ennast kui maailma läbi kõverpeegli. On emotsionaalselt ebastabiilne – teismeline. Esineb puudujääke sotsiaalsetes oskustes. Mandrile kooli minek ei tundu meeldiv, sest kardab muutusi.
Huvi-tegevus	Puuduvad kindlad huvid, ema käsib akordionit mängida, ise vaimustub spordiringist.	Võtab osa meelsasti, on valmis proovima uusi asju. Mängib viiulit ja akordionit, osaleb tantsutrennis. Ootab suviseid laagreid.	Pigem ei. Ütleb, et ei taha midagi teha, kuid vajab veenmist sõprade poolt. Tubli akordioniõpilane, osaleb spordiringis, sest seal on lõbus, aga kui tehakse midagi rasket, siis läheb koju.
Meelepärased tegevused	Õues ringi joosta, onni ehitada, rattaga sõita, jalgpall, kalapüük. Meeldivad arvuti- ja Xbox mängud, Kihnu laulu ja tantsuga pigem ei tegele.	Meeldivad käelised tegevused, hip hop tants, TikTok videote tegemine. Tahab saada näitlejaks. Meeldib, kui keegi korraldab mängu. Mandril meeldib ujumas ja kinos käia.	Talle meeldib lihtsalt olla ja telefonis surfata, sõpradega matkamine. Akordioni mäng, suvised laagrid. Tahaks selliseid tegevusi, kus väiksemaid ei ole. Osalemine kooli õpilasesinduse töös.

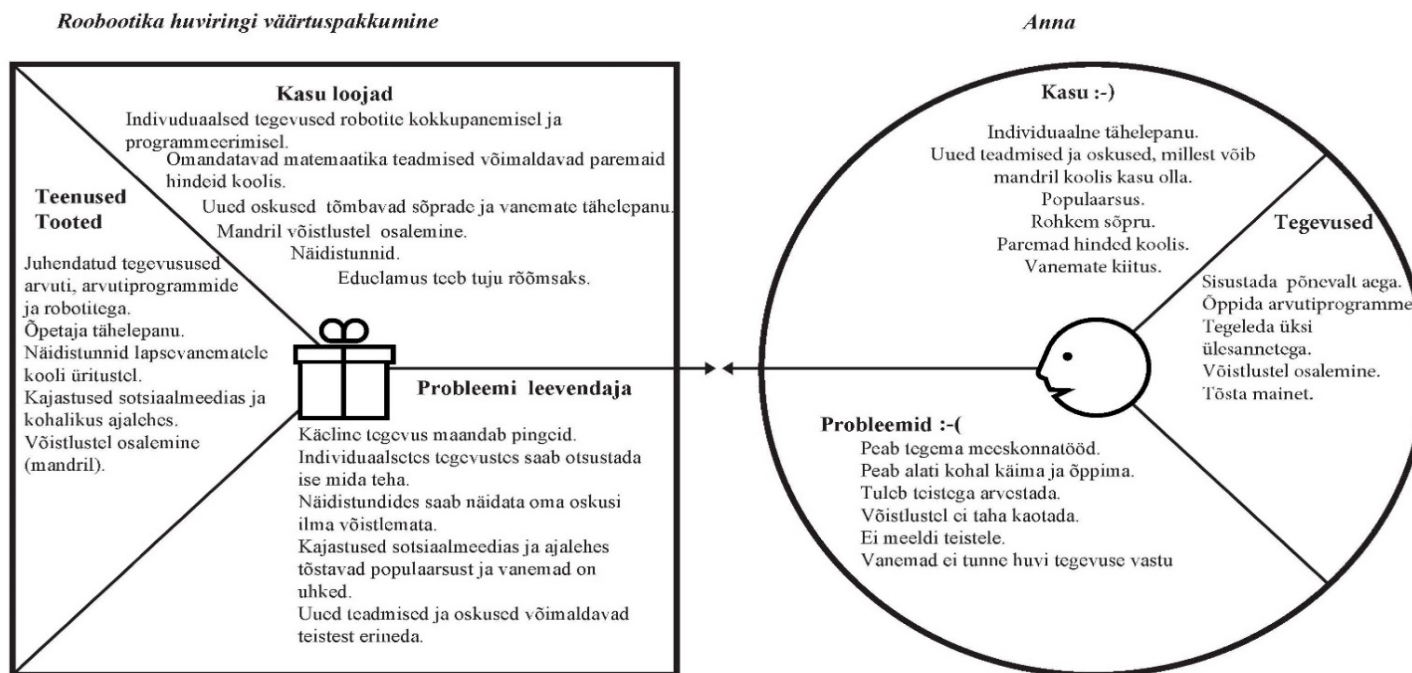
Allikas: autori koostatud

Lisa 13. Empaatiakaart



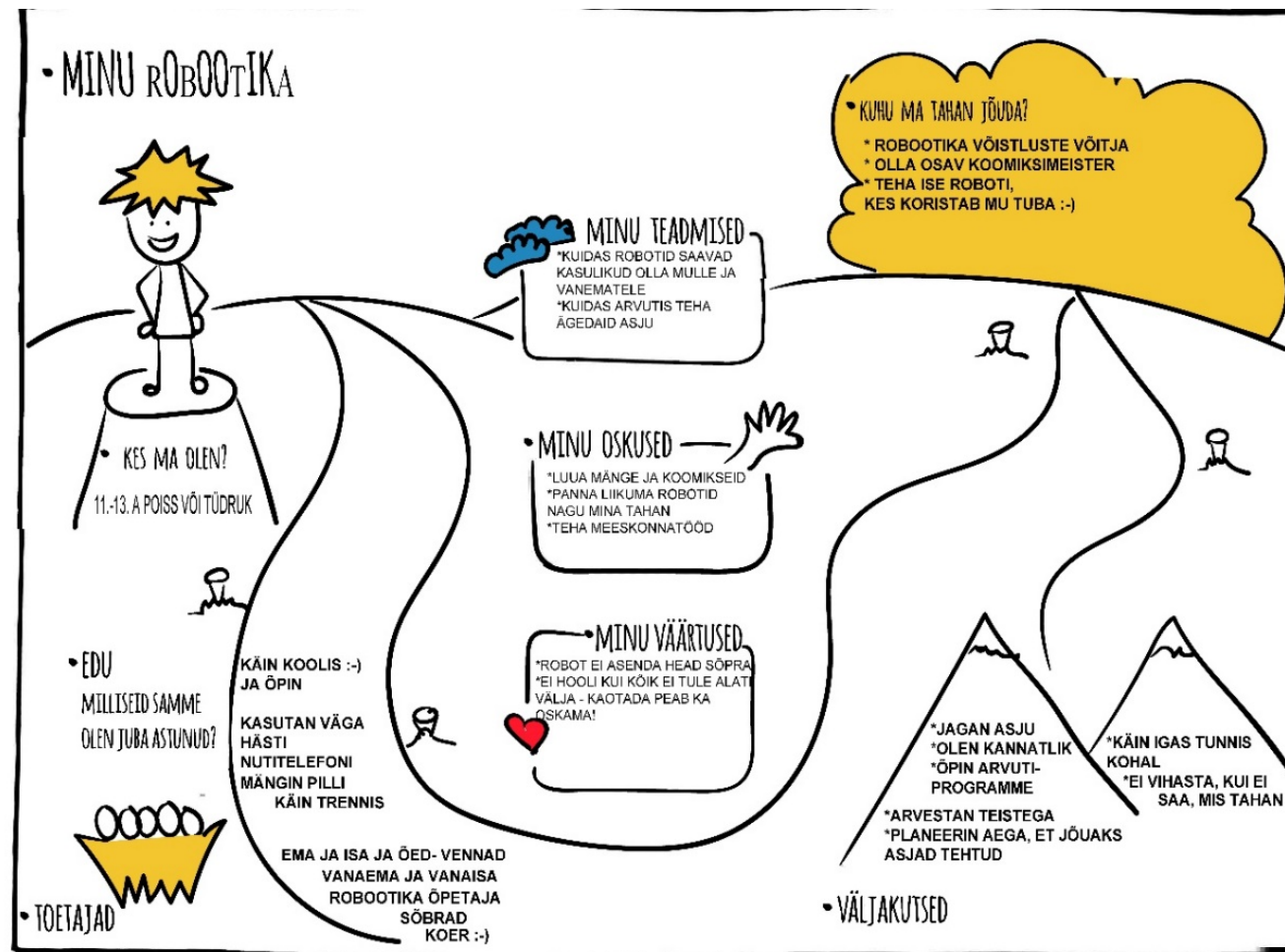
Allikas: autori koostatud

Lisa 14. Väärtuspakkumise kaart



Allikas: autori koostatud

Lisa 15. Robootikaringi poster



Allikas: autori koostatud

Lisa 16. Roobotikaringi ainekava

Huvitegevuse sisu ja juhendaja panus	Õpilase omandatavad oskused	Koostöö kooliga ja integratsioon teiste õppeainetega
<p>Robotid ja nende kasutamine: millest robotid koosnevad, miks on inimestel vaja roboteid, milliseid roboteid on maailmas olemas, millistes valdkondades saavad robotid inimesi asendada.</p> <p>Programmeerimine: millest koosneb arvuti-programm. Graafiline programmeerimiskeel Scratch; Programmeerimiskäsud, helide lisamine ja käskude järjestamine, lihtsamate programmide ja algoritmide joonistamine.</p> <p>Etteantud juhendi järgi roboti ehitamine (Lego Mindstorms), käskluste andmine, probleemülesannete lahendamine.</p> <p>Roobotika võistlusel osalemine, mille raames külastatakse ettevõtteid, teadusasutusi, kus kasutatakse roboteid. Teadmiste jagamine kaaslastega.</p> <p>Juhendaja õpetab tegema meeskonnatööd, liikmetega arvestama, neid aktsepteerima, probleeme iseseisvalt lahendama. Meeskonnavaimu koos hoidmiseks tehakse robootika vabu päevi, kus mängitakse meeskonna loomise mängu.</p>	<p>Tehnoloogiapädevus: teab, mida kujutavad endast robotid ja millistes eluvaldkondades neid kasutatakse ja miks.</p> <p>Kirjaoskuspädevus: oskab lugeda joonistega tööjuhendeid ning suudab joonistel kujutatud õpetuste järgi roboteid kokku panna.</p> <p>Digipädevus: oskab luua mängu, animatsioone ja koomikseid arvutiprogrammis. Tunneb ja oskab kasutada LEGO Mindstorm programmeerimis-keskkonda.</p> <p>Sotsiaalpädevused: oskab töötada iseseisvalt ja teha rühmatööd. Õpib aega kasutama nii, et jõuaks tehtud kõik asjad, mis on planeerinud. Jagab vahendeid ja arvestab teiste soovidega, õpib tegema kompromisse, et oma eesmärgi saavutada. Õpib hoidma ja väärtustama vahendeid, vastutab korrashoiu eest.</p> <p>Ettevõtlikkuspädevus: Suudab oma väljamõeldud idee kavandi ellu viia ja esitleda teistele. Ettetulevad probleemid iseseisvalt lahendada.</p>	<p>Emakeel: lugemisoskuse ja tähelepanu arendamine, etteantud juhendite lugemine ja järgmine, kirjutamisioskuse arendamine (teksti sisestamine klaviatuurilt)</p> <p>Matemaatika: pöörete arvu lugemine, korrutamine, peast arvutamise arendamine, algoritmilise mõtlemise arendamine, nummerdatud on programmis kasutatavad helid ning taustapildid, (sissejuhatus programmeerimisse)</p> <p>Loodusained: Kuidas ühendada juhtmeid, milliseid andureid kasutatakse ja milleks, kuidas andurid reageerivad, teadmised lihtmehhanismidest (ratas, kang, hammasratas)</p> <p>Arvutiõpetus: arvutikasutamise põhioskuste õppimine erinevate juhtmeotsikute tundmaõppimine (USB pistik ja muud ühendused). Mindstormsi programmeerimine sarnane MS Exceliga.</p> <p>Kunstiõpetus: oma väljamõeldud robotite disainimine, meeskonna plakati, nime ja logo kujundamine.</p>
<p style="text-align: center;">TULEMUS</p> <p>Kihnu noorel on tema soovidest ja vajadustest lähtuvad võimalused arenguks ja eneseteostuseks, mille tulemusena tuleb ta toime olulistest eluvaldkondades nagu õpingud, peresuhted ja tööturg.</p>		

Allikas: autori koostatud

SUMMARY

DEVELOPING HOBBY EDUCATION AND RECREATIONAL SERVICES FOR YOUTH IN THE EXAMPLE OF THE KIHNU RURAL MUNICIPALITY

By Jana Ruubel

Ageing population, urbanisation, and the development of technology are a global trend. For young people, it is important to acquire competencies and attitudes for the future to cope with societal changes, speak up, and participate in the execution of these changes. Youth-oriented hobby education and recreational services play an integral role in the acquisition of competencies; in recent years, the role of recreational activities has increased in Europe, Australia, and the United States of America (Fukkink & Boogaard, 2020, p. 286) because they offer comprehensive opportunities to obtain skills in different fields and bind together the knowledge obtained in school, at home, and among friends (Ching, Santo, Hoadley & Pepler, 2016). This Master's thesis is focused on theoretical approaches, previous studies, and current study results on hobby education and recreational services offered to young people.

There is a demand in the labour market for new skills and competencies due to a decrease in the number of potential employees as a result of demographical changes, an increase in the dependency ratio of unemployment (European Commission, 2017), and the appliance of technology in every field (Kearney, 2019, p. 15). The European Commission report on youth employment has brought attention to important structural problems that young people face when they enter the labour market after studies (European Commission, 2017, p. 8), which are inconsistencies in the labour market (temporary and permanent employment), low efficiency of regular and hobby education systems, and inefficient working experience. These problems are relevant in Estonia as well.

Based on the description of the problem, the principal research question of the Master's

thesis is compiled as follows: how can local governments develop hobby activities and recreational services to help increase future competencies of young people? The objective of this thesis is to study the hobby education and recreational activities in the Kihnu rural municipality to answer the principal question.

The goal of this Master's thesis is to give the Kihnu municipal government recommendations on how to develop local hobby education and recreational services based on scientific sources and previous studies on relevant subjects, considering the necessary future competencies of young people. For this objective, the following research question was formed: what opportunities does the municipal government have to develop hobby education and recreational services in the Kihnu rural municipality, considering the preferences and necessary future competencies of young people?

Based on this question, the following research objectives were established:

- to give an overview on the theoretical approaches on youth-oriented public services;
- to list the trends and developing opportunities of future competencies in hobby education and recreational services;
- to give an overview on the processes and methods of developing hobby education and recreational services;
- to give an overview on the opportunities for hobby education and recreational services in Estonia and the Kihnu rural municipality;
- to prepare and conduct a design-based research on the services among young people and youth work organisations in Kihnu, and to analyse the results;
- to list conclusions of the design-based research and make suggestions to develop the hobby education and recreational services of the Kihnu rural municipality.

The theoretical approaches used in the Master's thesis comprise mostly of relevant scientific articles, but also of books and important development documents of the field. Some of the integral authors include Cooper, Coussee, Davies and Fiedler, Liedka, and Osterwalder. The Master's thesis comprises of two chapters, an introduction, a conclusion, a list of references, 16 annexes, and a summary in English.

The first chapter of this thesis is compiled based on scientific articles which revealed that the selection of hobby education and recreational services must be in concordance with

the principles of youth work. The purpose of hobby education and recreational activities is to offer a youth work service that would develop the future competencies of young people with measurable end results and which is established in a manner that can be taken into consideration in formal studies or future career. Developing these services must consider the essence of customer behaviour among young people, or the z-generation. Theoretical approaches revealed important future competencies, for example, in entrepreneurship and the social sphere, and understanding of cooperation and problem solving; skills of managing other people and oneself need developing, while skills in ICT are integral in any field.

The second chapter offers an overview on the current state of hobby education and recreational services in Estonia and the Kihnu rural municipality, describes the design-based research, analyses its results, forms relevant conclusions, and provides suggestions to develop hobby education and recreational services in the Kihnu rural municipality. The research was conducted using design-based research methods and the Double Diamond model by Design Council. First, document analysis was conducted to establish the general requirements and objectives of offering hobby education and recreational services, mapping 21 services of the Kihnu rural municipality targeted at young people aged 7–16. In order to learn about the opportunities and problems of offering hobby education and recreational services, the author of this thesis conducted semi-structured interviews over the period of 10 February to 5 March 2020. The study involved all important parties: specialists, service providers, including hobby group instructors, parents, and young people aged 7–16, a total of 29 people. The collected materials were analysed using a qualitative content analysis, because this enabled to systematically describe all the data, uniting analysis and synthesis: dividing information into conceptual portions and reuniting them through synthesis and scientific conclusions.

The results of this study were sufficient for conducting analysis and drawing conclusions. There are no hobby schools in the Kihnu rural municipality that offer hobby education. Young people can choose between 21 recreational activities in the fields of sport, music, dance, general culture, and natural and exact sciences. Young people appreciate a playful approach in acquiring skills and knowledge, but the services do not have clear objectives and activities are not thought through. The biggest problem in offering the services is a

shortage of qualified instructors: young people mostly miss hobby groups of various natural and exact sciences.

Based on the results of this study, the author made suggestions to develop the services. The author concluded that in order to develop hobby education and recreational services, a youth work development plan must be compiled first that would include long-term goals, prioritised fields, and an action plan for hobby education and recreational services. Prioritised areas in developing the services are natural and exact sciences (including ICT), sport, and activities related to the Kihnu heritage (playing instruments, singing, dancing, handicraft), but the preferences and needs of young people must be considered.

There is no demand for developing entrepreneurship and social competencies, whereas the development of future competencies must be integrated into every hobby education and recreational service. A curriculum should be compiled for every service, stating the specialised skills and competencies that will be obtained, and their relation to the school curricula, an example for which is provided in this thesis for a robotics hobby group. The services should involve opportunities for work or internship, but this requires an efficient cooperation among all relevant parties. The changes in everyday life caused by the COVID-19 pandemic turned the focus on the need to think through all activities, the ability to adapt to change, and the need for self-management and digital competency.

All theoretical approaches, the results of the study, and suggestions made by the author are feasible and useful for developing hobby education and recreational services in the Kihnu rural municipality. The conclusions of this study and relevant proposals may provide an answer for the principal question in a more extensive manner and are applicable in other local governments and organisations whose purpose is to offer hobby education and recreational services for young people. The restrictions relating to the capacity and method of this thesis are the following: the study did not include the young people from Kihnu who obtain education on the Estonian mainland, and the topic of mental and physical health has not been thoroughly addressed in the developing of the services. Future studies should focus on evaluating the performance of hobby education and recreational services in both the shorter and the wider perspective.

Lihtlitsents lõputöö elektroonseks avaldamiseks

Mina, Jana Ruubel,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

„Noortele pakutavate huviharidus- ja tegevusteenuste arendamine Kihnu valla näitel“,

mille juhendaja on Heli Tooman,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda ainult säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni. Ma ei luba oma lõputööd avaldada.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Jana Ruubel

19.05.2020